armored core

DATA BOOK

データブック

SHU-004

CONTENTS

第1章　火星地球化計画発動への道程・・・・・・・・・・・・・・・・・・・2
1.人類の宇宙進出概略
2.火星への有人飛行実現
3.火星地球化計画発動

第2章　火星地球化計画の推移・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・4
1.火星の特徴・地球化概要
2.最初の半世紀の推移
3.計画の大幅見直し
4.「暑い火星（ホット・マース）」誕生
5.地球化途上の火星への入植決定
6.現在の火星へ至る推移
7.現在の問題点・今後の展望

第3章　火星地球化計画コラム・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・10
1.月の資源開発
2.軌道反射衛星による火星照射
3.氷塊の調達・投入
4.ナノマシン・マイクロマシンによる環境改造
5.核融合発電の実用化
6.大気中からの炭酸ガス除去
7.温室効果ガスの利用

第4章　自律装甲歩兵の登場・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・14
1.装甲歩兵の発達
2.自律装甲兵器
3.マリネリス自治州軍の自律装甲兵器
4.ATCS（先進戦術構築セクター）

第5章　遠隔操作戦闘無人機開発史・・・・・・・・・・・・・・・・・・・17
1.第4世代RGT
2.YN-13
3.NT-F14

第6章　戦争への経緯・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・20
1.タルシス地方北部で紛争勃発
2.アルカディア・オリンポス間で休戦協定成立、オリンポス軍の奇襲
3.アルカディア降伏
4.連合軍の派兵

第7章　人員詳細・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・24

第8章　兵器詳細・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・30

第9章　武装詳細・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・39

第1章　火星地球化計画発動への道程

1.1　人類の宇宙進出概略

20世紀に始まった人類の宇宙進出は、時代時代の最先端技術を貪欲に吸収して急速に進展した。ロケット技術の進歩により数多の人工衛星が打ち上げられ、諸天体の学術探査や地球の気象観測、情報通信、軍事偵察等諸分野で利用される様になるまでに、多くの時間は要さなかった。しかし衛星打ち上げが商業化され、民間による地上からの衛星制御も珍しく無くなる一方、有人宇宙飛行は永らく国家レベルの宇宙機関に委ねられたままであった。地球生命に極めて有害な高真空・高レベル放射線に晒される宇宙空間での有人ミッション実施には、安全への入念な配慮と生命維持機構の搭載が必要となる事から無人ミッションの10倍以上の予算が必要とされ、民間資本の手には余った為である。宇宙機関としてもおいそれとは有人ミッションは行えず、微少重力下での諸実験遂行や衛星の補修・整備等、人手を必要とする作業や現場での柔軟な対応を求められる場面で限定的に実施されるに留められた。西暦1969年に月への有人飛行が国威発揚目的で行われた後、有人天体間航行ミッションが「コスト・パフォーマンス的に割に合わない」との理由から計画考慮外とされたのも当然の事であった。

この状況は21世紀に入り大きく変化した。第2世代スペース・シャトルや単段式スペース・プレーン等新世代軌道往還機の実用化、空中発射母機利用の一般化等、膨大な打ち上げコストを削減すべく続けられて来た努力が次々と実を結び、打ち上げに占める軌道往還飛行の比率は上昇の一途を辿った。前世紀からの有人宇宙飛行に関する知識・技術蓄積も進み、21世紀半ばには商業主義の有人ミッションも行い得る水準に達したのである。月の資源開発着手も呼び水となり、民間が保有する軌道往還機の数も着実に増加、軌道ビジネスへの民間参入も相次いだ。短時間の無重力体験ツアーや地球周回飛行等、観光目的の低軌道飛行を一般市民に提供する企業も出現する等、20世紀が「人類の宇宙進出」の幕開けであったとすれば、21世紀は「人間の宇宙進出」が幕を開けた時代と言えた。

1.2　火星への有人飛行実現

前世紀からの悲願であった火星への有人飛行が実現したのは、スペース・プレーン実用化直後の西暦2015年の事である。月への有人飛行同様このミッションも多分に政治色が強く、科学的意義は薄かった。人間を火星に送り込む必要性がどこにあるのかとの疑問・批判が尽きなかったのも事実である。仮にミッション途上で重大事故が発生した場合クルーらを見殺しにする他無く、計画失敗が投入された膨大な予算や人命軽視への批判噴出を招き、宇宙開発全体に計り知れない打撃を与えるのではないか、との懸念は最後まで消えなかった。およそ1年半余に渡る有人ミッションは一宇宙進出を進める以上いつかは通る必要のある道であったのだろうが一総力を挙げて支援に当たった宇宙開発関係者らにとっても賭けに近いものだったのだ。

しかしながらかつての月往還飛行が人々の耳目を集めたのと同様、他ならぬ「人間」が火星に送り込まれた事は、科学者や天文愛好家の様な限られた人々だけでなく、一般大衆の関心を赤い惑星に向けさせる上で非常に大きな役割を果たした。荒涼とした火星の映像は既に見慣れたものとなっていたが、火星から見た小さな地球の姿とそれを見た宇宙飛行士らの「遂にここまで来た」という感慨は、疑似体験として多くの人々に共有され、大きな感動を生んだ。それまでに実施された数多の無人火星ミッションでは為し得なかった事を、「特攻隊」等と称された宇宙飛行士らはただ一度の飛行で果たしたのだ。「火星到達は第1歩に過ぎない。火星を人類の第2

の故郷とすべく動き始める刻が遂に来たのだ」との論調が各誌・ネットワークで大々的に取り上げられ、火星地球化の概念が社会的に認知された事に、火星地球化推進論者や宇宙開発関係者らは我が意を得たりと肯き合い、初の火星有人飛行成功を心から祝った。

1.3　火星地球化計画発動

西暦1965年に開始された火星探査は様々な情報をもたらした。火星が希望的観測を裏切る荒涼とした世界であった事へ失望する向きがあった一方、それでもなお地球に最も酷似した環境を有すには違いない火星を人間の好みに合う世界に改造化出来ないかと真剣に検討し始める者達も現れた。程なく火星を地球化する方法や火星植民計画が幾つも提示され始め、最新の探査結果や諸分野の最新技術も順次取り込まれていった。宇宙進出の足掛かり、巨大な植民地化、地球の穀倉化等火星地球化提唱理由として様々なものが挙げられていたが、「人類を収容するには地球だけでは狭過ぎる。地球外への版図拡大は必然的な流れだ」との思いや、近代以降深刻化した人口・食料等の諸問題も生活空間の大幅拡大により解決するに違いないとの希望的観測が根底にあった事は間違いないだろう。

火星地球化に要する期間については30年から10万年まで多岐に渡る推測値が提示されていた。全くの未知領域における極めて壮大な実験に魅力を覚える者が少なからず存在した一方で、諸政府や公的宇宙機関が「後世の地球市民の為に何十世代にも渡る人々の協力を仰ぎ、膨大な予算と資材を投入する事に納税者の理解が得られるとは到底思えない」と判断したのは当然であろう。公的機関が組織として火星地球化計画への関与に踏み切ったのは、火星有人飛行の成功を経て「火星地球化」の概念が市民権を得、かつ一時の熱狂も醒め冷静な論調が見られる様になった後の事であった。

西暦2033年に国際宇宙開発機構が発表した火星地球化計画は

「地球化完了に要する推定期間は現計画で1万年。但し今後の技術革新や投資拡大如何によっては、期間を10分の1以下に短縮する事も不可能ではないだろう」

というものであった。「インスタント・テラフォーミング」を夢見ていた者らにとって1万年は余りにも長く、失望の声も聞かれた。しかし火星地球化をあくまで宇宙開発上の一分野と位置付け、当時の技術水準及び経済規模から見て無理のない計画となっていた事は各方面から高い評価を得、「検討に値する計画」として科学・産業界を巻き込んだ真剣な議論へ発展させる事に成功した。初期計画が堅実性よりも冒険に重きを置いていたならば、計画始動は有り得なかっただろう。

かねてより地球上の諸問題への予算配分拡大や援助の充実を求めて来た発展途上国や、宇宙開発を自然の著しい冒涜だとする自然保護団体は、計画発表直後から強い反発を示した。神をも畏れぬ所業、金持の道楽、比類ない壮大な資源の浪費等、計画を非難するに当たり実に様々な表現が用いられた。一方先進国を始め宇宙開発参加国では概ね好意的な世論・論調が形成され、民間資本も含めた資金供出や計画参加表明が相次いだ。この様な流れを受け、国際宇宙開発機構は西暦2035年に火星地球化計画実施を決定、新たに火星開発委員会を設立され、諸プロジェクトの企画・遂行に責任を負う事になった。

第2章　火星地球化計画の推移

2.1　火星の特徴・地球化概要

火星の1太陽日は約24時間40分、1年は約668太陽日であり、地球よりもやや長い1日と2倍近い長さの1年を有す。約25.2度と地球よりもやや大きい赤道傾斜角は四季の変化をもたらす。更に長円形の公転軌道が地球と比較して平均43%程の太陽輻射を更に20%程上下動させる為、火星では赤道下でも季節変化が生じる。また公転速度の変化は地球のほぼ2倍の長さになる各季節の間に最大で4割近い日数差を生じさせる。

火星の表面積はほぼ地球の陸地面積に等しく、重力は地球の約38%と小さい。地球化開始前の火表には液体の水は存在しなかったが、地球の0.7%、約7ミリバールに相当する、炭酸ガスが大半を占める希薄大気は存在した。気温は夏の日中は20度C程にまで上がるが冬の夜間は-140度Cにまで下がり、平均気温は赤道付近で-50度C程と地球よりも遥かに寒冷であった。火星には固有磁場は存在しない為、磁気現象が太陽磁場に支配される他、宇宙線はほぼ遮られる事無く大気圏に突入する。

地球生命、ひいては人間が火星で生存・生活していく為には以下の4要素を満たす事が必要であった

(1) 十分な大気圧の達成

宇宙線の火表到達を防ぐには、大気中の分子で宇宙線が十分に吸収されるよう大気圧を上げる他無い。さもなければ常時高レベルの放射線被曝に晒される事になり、地球生命の健康・生存は危ぶまれる。また低圧環境では融点が上昇する一方沸点が下降する為、諸物質は液体の状態を安定して保つのが難かしくなる。地球化開始前の火表での活動時には、体液の沸騰を防ぐ為与圧服の着用が不可欠であった。

放射線を遮蔽し、液体の水の存在を可能とする為、大気圧の上昇は計画上最優先事項に挙げられていた。

(2) 平均気温の引き上げ

気温の低さは克服出来ない問題では無いが、火星上で地球生命の活動・繁殖を活発化させる為には地球に似た気温環境を提供する方が望ましい事は確かである。また1気圧下で気温が氷点下になると水が氷になる様に、一定以上の気温を維持しない事には火表に液体の水域を形成する事は難しくなる。平均気温を低く据え置いたまま火表に大量の水を存在させる事は、アルベドの高い氷床の形成により寒冷化を促す事を意味し、バイオマス利用への支障と合わせ望ましくないとされた。

火表の広い範囲で一年の内の一時期なりとも液体の水が存在し得る様にし、全球規模のバイオマス定着を可能とする為、平均気温引き上げには大気圧の上昇に次ぐ優先度が与えられていた。

(3) 水域の拡大

水は地球生命の生存・繁殖に不可欠の物質である。またアルベドの低い水域は太陽光線の吸収・保温・放熱効果により気温変化を緩和する働きもある。放射線遮蔽上も有利であり、地球化初期段階でのバイオマス投入は水域が中心になると想定されていた。将来火星に築かれる社会でも水は大量に消費される事が確実であった為、必要なら火星外で水を調達してでも十分な面積を有す水圏を形成する事が望ましいと判断された。綿密な地質調査により永久凍土層下の

氷床や地下深くに散在する帯水層が発見された結果、火星に当初の予想を大幅に上回る水が存在している事が明らかにされた。この推定水量は生命の生存には十分であると評価されたが、表面積の約半分に当たる水域ー海洋ーを形成するという計画には遠く及ばなかった。

火星に存在する水の利用も可能であった為、火星外での水調達は急務とはされなかったものの、バイオマス利用等との兼ね合いで早い段階での水圏形成が望まれたのも確かであった。

(4) 大気組成の改変

人間が正常に活動するには120ミリバールの酸素が必要であり、10ミリバールを越える炭酸ガスにより中毒症に襲われる。下等植物は動物や高等植物と比較して低酸素・高炭酸ガス環境に強く、現地球生態系の生存に不可欠な酸素が有毒物質として働く嫌気性細菌も存在する。この様な諸生物の特性を考慮し、大気圧上昇と並行して適当なバイオマスを投入、大気組成改変を進め、最終的には地球同様の大気組成を達成する事が求められた。具体的には

- **高等生物が生存し、正常な活動を行う為に十分な酸素**
- **酸化反応の抑制に十分かつ無害な、窒素を中心とした不活性ガス**
- **生産者の光合成には十分かつ、生物が炭酸ガス中毒に陥らない程度には少ない炭酸ガス**
- **炭酸ガスを含め、地球よりも弱い太陽輻射下で平均気温を高く保つ為に十分な諸温室効果ガス**

が大気組成の満たすべき条件となる。

但し地球化初期段階では炭酸ガスが高レベルで存在しても構わないとされていた。炭酸ガスの大気中への放出は最も容易であり、大気圧上昇に適当とされていた事、生産者の光合成により大気中の炭酸ガスが多量に固定され、生態系の炭素循環に組み込まれると見られていた事、人工的手段による炭酸ガスの固定／酸素放出には莫大なエネルギーを必要とする他、生産者という代替手段の存在下ではコスト的に見合わないと考えられていた事等がこの理由として挙げられる。

大気組成改変は最も時間を要する過程と考えられており、火星大気が呼吸可能になるまでに最低1千年、大気組成改変完了に最高1万年程度かかると試算されていた。

これらの要素は相互に密接な関係にあり、火星地球化の為に行われた諸プロジェクトは時に正負双方の影響を及ぼす事となった。

2.2　最初の半世紀の推移

当初の火星地球化計画ではその所要期間の大半が火星の環境推移監視に割かれる他、望ましい方向への環境変化を促す人為的な後押しも、断続的な実施が必要な氷塊の調達、火星への投入という例外を除けば初期投資コストのみが大きかったり、あるいは自己増殖するバイオマスの様に維持コスト0のものが過半であるとされていた。この為その予算見積りは多くの市民が意外な感を覚える程少なかった。しかし宇宙産業全体のインフラ整備拡大や火星の観測体制充実、諸モジュールの建造が続く事になる初期段階では多くの予算・資材が必要であった。多方面の協力が仰げなかった場合、この計画発動段階でかなりの時間が必要になると見られていたが、幸い計画が動き出した以上何らかの変化を早く目にしたいと望む市民が多かった事や、壮大な計画の始動を経済・産業浮揚の格好の機会と捉えた諸政府・民間資本の協力もあり、潤沢な資本投下の裏付けを得て計画は順調な滑り出しを見せた。

月では宇宙開発全体に利する資源開発や設備投資が国際資源メジャーの支援を得て進められ、

地表や月面で産出・建造された機材や資材は火星圏へと無動力射出された。火星圏では極めて急激な環境変動に晒される筈の火表からの既設ステーション退避、全球規模の無人観測拠点設置、フォボス・ダイモス両衛星を中心とした軌道観測網の充実、資源採掘基地及び加工施設設営等、本工程着手を前に着々と準備作業が進められた。計画発動は宇宙産業のみならず多岐に渡る関連諸分野における科学技術の研究・開発をも活性化させ、環境悪化等陰鬱さを増していた人類社会に久々に明るさを取り戻させた。

計画発動から7年後の西暦2042年、最初の軌道反射衛星が静止軌道上に設置され、高緯度地方の照射が開始された。待望の本工程着手であり、太陽光を受け夜空に輝く反射衛星の映像は地球でも繰り返し放映された。火星の現況を伝える専門チャネルが出現する等市民の関心も高かったが、性急な結果を求める風潮に懸念を抱く関係者も少なからず出現した。西暦2046年には最初の氷塊が南極冠上に投下され、以後水蒸気爆発による極冠の破壊的解凍が急速に進められた。輻射量の大幅な季節変動に伴う気温低下が炭酸ガスの再固定を促したり、大気中の塵を核として成長した氷粒子が塵を火表落下させ、気温上昇を妨げるといった局面も時に見られたものの、大量に放出された炭酸ガスや水蒸気は大気圧を上昇させると共に、温室効果により平均気温を上昇させていった。西暦2053年には気温上昇が極やレゴリスからの更なる炭酸ガス放出を促す、炭酸ガスの自己放出サイクル形成が確認されたとの発表がなされた。最初の一押しは成功したのである。

地球生命にとって依然厳しい環境にあった火星にナノマシンやマイクロマシンが散布され、環境改造に利用され始めたのは西暦2054年である。ナノテクノロジーは21世紀を代表する技術発展分野の1つであり、その産物である極微機械は原料・製造コストの安さと維持不要という使い勝手の良さが評価されていた。しかし特に生命体に対する安全保障が難しかった事から地球では屋外環境への放出が厳しく制限されており、性能評価試験も兼ねた利用を産業界が打診し、火星開発委員会が計画に組み込んだ一例として知られている。入植開始後は火星でも利用制限が課される様になったが、炭酸塩や硝酸塩の分解、亜硫酸ガスや宇宙線によって生成される窒素酸化物の無害化等、最も難しい大気組成改変を中心に幅広く利用され、火星地球化に大きな役割を果たした。

それから約30年後の西暦2082年には、大気圧上昇が一定段階に達し北半球高緯度地域を中心に水域の形成が確認され始めたのを受け、嫌気性細菌を始めとするバイオマスの火星投入が開始された。古代の炭酸ガスが豊富であった原始地球大気が、悠久の時を経て現在の窒素・酸素を中心とした大気へと作り替えられていったのと同様の過程が、火星でも始まったのである。既に生物同様の機能を組み込まれたナノマシンやマイクロマシンが導入されて久しかったが、地球生命による歴史再現が始まった意義はやはり大きかった。

2.3　計画の大幅見直し

計画発動より50年、本工程着手から43年を経た西暦2085年には、火星の平均気圧は既に360ミリバールに達し、平均気温も13度C弱にまで上昇していた。依然放射線防御服の着用は必要であったが、与圧服は低高度の地域では既に不要となり、炭酸ガス還元型生命維持装置の利用により長時間の外気中活動も可能となっていた。

しかしながらこの進捗に対する一般的な評価は予想以上に厳しかった。最低限の大気圧・気温の達成という計画の第1段階が順調過ぎる程の短期間で達成された事、バイオマス投入が象徴する様に、計画が持続的な水圏拡大・大気圧上昇・大気組成改変という時間と忍耐を必要とする第2段階に移行した事を否定する者はいなかった。が、半世紀を経て1万年という時間の重みが

正確に意識されると共に、経過を見守るに留める事が本当に正しいのか、積極的に関与し期間の大幅短縮を図るべきではないか、と当時の方針に疑問を投げ掛け、見直しを求める声は次第に高まりを見せていた。計画発動当時20歳であった若者も既に70歳の老人である。自らの寿命を大きく上回る時間を例え概念上であっても扱う事は、殆どの人間にとって困難である。「孫の代には火星での生活を可能に」といった願望を一例え実現不能であると頭では理解していたとしても一抱いたとしても、無理からぬ事だったのかも知れない。

また、西暦2080年に技術開発史上永きに渡る懸案事項であった核融合制御技術がようやく実用化段階に入り、化石資源の枯渇進行と環境問題から閉塞感の増していた地球社会に開放感が広まっていた事も無視出来無い。それまでエネルギ調達コスト的に見合わなかった諸事業が可能になったからだ。科学／産業界に於いて潤沢な電力を利用するメガ・プロジェクトが次々と企画・発表されたのと同様、火星開発委員会でも発案・検討段階にあった諸プロジェクトの実施に向けた動きが活発化したのである。

火星開発委員会で開催された第1回半世紀進捗評価大会議は、往来路線の堅持を主張する者らと、あらゆる手段を用い可能な限り期間短縮を図るべきだと主張する者らとの鋭い対立により幾度となく紛糾した。後者に対する前者の反対意見は概ね

- **度を越えた地球化加速は多くの歪みを生み、長い目で見た場合好ましからざる結果に繋がる可能性が高い。**
- **既に地球化加速の為の手段は講じられており、完全地球化に要する期間が大幅に短縮される事は既に確実である。**
- **火星地球化計画は注目度こそ高いがあくまで宇宙開発事業の一環に過ぎず、小惑星帯の資源開発等他分野へ負荷をかけるべきではない。**
- **どれ程期間短縮を試みようと、当面は設備投資と人件費支出が軍事支出同様資本循環の範疇外に位置付けられる事は避けられず、地球圏の経済に負の影響を及ぼし兼ねない。**

の4点に集約された。これに対し後者は論理的反証材料を著しく欠きはしたが、

- **核融合実用化は天啓であり、これを積極活用する事は最新技術の導入による地球化所要期間短縮を謳った計画理念に反するものではない。**
- **今後も技術革新が進む事は確実であり、仮に問題が生じたとしても効率的な解消が可能になると予測される。**
- **継続的な人口調整等人々は多くの地域で不自由な生活を強いられており、火星大気環境の速やかな改善は土地問題に帰結する地球の諸問題に対し最も不満の少ない解決法を提供する。**

といった反論を展開し、一般市民に支持を訴えた。この戦術は功を奏した。当時流行った有名な台詞に「世紀単位の時間を金で買えるのならば安いものだ」というものがあるが、核融合制御技術確立は急進的火星地球化推進派に技術的・コスト的な裏付けを与えると共に、エネルギ資源浪費に寛容になった社会も彼等に有利に働いた。最終的に急進派は慎重派の反対を退け、300年以内の呼吸可能大気実現、500年以内の完全地球化達成を明確な目標として掲げた計画改定案を採択、この瞬間火星地球化計画は当初の理念を失い、全く別の計画へと変貌したのであった。

2.4　「暑い火星」誕生

続く半世紀に火星環境は更なる劇的変化を遂げた。核融合発電所、大気組成改変プラント群、炭化水素貯蔵施設、炭素分地下封印施設等が次々と火星に建設され、稼動を開始した。しかし大気圧を上昇させつつ炭酸ガス中心の組成を窒素・酸素中心に置換して行くのは容易では無く、過

渡期には様々な障害が発生した。発電所群からの膨大な熱放射や軌道反射衛星の利用拡大、炭酸ガスから生成されたメタンガスの大気中への放出等は炭酸ガス除去による温室効果減少を補って余りあり、一時は40度Cを越える平均気温が記録されたりもした。前半世紀の気温上昇に比べればたかだか27度Cの上昇に過ぎないとの強弁も聞かれたが、地球の気温水準に追い付き追い越し、「暑い火星」とまで呼ばれる様になった状況に行き過ぎとの思いを抱いた者も少なからずいた。

気温の急変は気象を不安定にした他、ささやかな火星生態系にも極めて深刻な打撃を与えた。温暖な北極地方のボレアリス海に藻類散布が行われたりもしたものの、開始されて間も無かった地球生命の火星への導入計画が大幅な後退し、見直しを余儀なくされたのも事実であった。これは大気組成改変工程に占める工業手段の比率上昇を意味し、地球化コストの更なる上昇が不可避になったとして批判された。

西暦2135年には火星の大気圧は460ミリバールを越え、平均気温は40度Cを若干下回る水準にまで下降していた。炭酸ガス除去がようやく効果を表し、寒冷化が始まったのだ。

2.5　地球化途上の火星への入植決定

西暦2135年に開催された第2回半世紀進捗評価大会議では、地球化の進捗以上に計画の経済収支が議論対象とされた。核融合ロケット搭載船の就航により火星圏と地球圏との往来に要する時間は従来の3分の1以下に短縮されたが、なおも互いに遠く隔てられている事には変わり無かった。多数の施設が火星圏で建設・運用される事になった結果、リアルタイムの監視・トラブルへの対処を担う火星圏駐在者数も大幅に増加しており、軌道ステーションへの諸物資供給や給与支払等を地球圏経済に依存した状況への批判が高まっていた。計画発動当時の関係者は既に1人も存命していなかったが、計画を引き継いだ者達には周囲の批判に応え、計画を継続させる義務があった。既に動き始めて久しい改訂計画案は尊重されたが、火星に独自の社会・経済圏を形成、火星市民自らの手で地球化を推進させるべきではないかとの提案が為され、可決されたのは自然な流れだろう。月面都市を中心に研究が精力的に進められていた閉鎖型バイオスフィア、バイオドームには未だ絶対の信頼が置けず、すぐさま火表で都市建設・入植を進めるという訳にはいかなかったが、永住を前提とした火星植民を段階的に進め、火星社会へと地球化推進の責務を移管していく事が全会一致で決定されたのである。

2.6　現在の火星へ至る推移

以後2世紀余に渡り、火星では炭酸ガスを始めとする有害成分の大気中からの除去と、窒素・酸素の大気中への放出が根気よく続けられた。寒冷化が進む火星の気温変化を和らげる為に強力な温室効果ガスが放出されたりもしたが、それでも1世紀当り約8.1度の気温下降は自然界から見れば劇的変化と言わざるを得なかった。火星内外の水が表層に加えられ、極氷や高地での氷河・氷床形成等地球でも見慣れた光景が火星でも次第に見られる様になって来たものの、依然大地は赤茶色に支配されており、地球生命の象徴たる緑は点在するに留まっている。

西暦2357年現在、火星の平均気圧は708ミリバールに到達、平均気温は21.6度Cにまで下降した。炭酸ガス分圧が地球よりも若干高い5ミリバールにまで引き下げられた一方、酸素分圧は必要酸素量には若干不足するものの101ミリバールにまで上昇、海抜高度の低い地域では外気直接呼吸による活動も不可能では無くなった。計画発動から僅か3世紀余で火星を地球生命に住み良い環境へ変化させる事に、人類は概ね成功したのである。

2.7　現在の問題点・今後の展望

極めて短期間で行われた準地球化は、拙速とも言うべき側面を有していた事も事実である。火星開発委員会から計画を引き継いだ惑星開発委員会は、更なる地球化推進と平行して、火星社会全体の問題として諸問題へ対処していかなければならない。ここではその内代表的なものを紹介する。

(1) 火星表層の窒化鉱物欠乏

金星や地球同様、火星にも窒素が豊富に存在する事は地質調査より明らかにされていた。しかし火星では内部と表層との間の物質循環が既に停止している為、工業的手段にせよ生物的手段にせよ利用可能な資源は表層付近に存在するものに限られるという制約があった。豊富な窒化鉱物鉱床の存在を背景に23世紀半ばまでは順調に大気中への窒素放出が続けられたものの、天文学的に見れば極めて短時間で地球化が行われた事もあって表層の資源枯渇が進行、プラントの稼動効率は次第に低下していった。深々度鉱床の発掘は続けられているものの、コストパフォーマンスの悪化も問題となり、アンモニア含有アステロイドの探索等、火星外での窒素調達が24世紀に入って開始された。

窒素分圧上昇速度低下は酸素分圧上昇に対する足枷にもなった。助燃性を有す酸素分圧のみを引き上げるとあらゆる物質が酸化一燃焼一し易くなる為、火気の取り扱いに慎重にならざるを得なくなる他、火災事故発生時の被害も拡大する為である。

また火星表層の窒化鉱物が多量に消費された事は、生産者による蛋白質合成に不可欠な物質の欠乏をも意味した。大気環境的には地球に大幅に近付いたものの、特に陸上の生物相は未だ極めて貧困なままで、大気環境維持を人工的手段に頼らざるを得ない状況が続いている。地球同様炭素循環に基く生態系を形成する事は、低コストで大気環境維持を図る為に不可欠と見られており、大気圧の上昇よりも窒素固定による地球生態系の拡大を優先すべきだとの意見も市民権を得つつある。

(2) 火星大気中の炭酸ガス欠乏

地球では生産者と石灰岩等の炭酸塩によって大半が吸収されたと考えられている大気中の炭酸ガスは、火星では主に人工的に固定され、一部は燃料や工業用原料として利用され、残る大半が海底や地中に封印された。これは火星に於いて、極めて小規模な炭素循環系に基く生態系しか構築出来ない事を意味した。

生態系を豊かにして行く為には地球化初期段階で一旦大気中に放出され、その後人工的に再封印された炭素を、生態系の拡大状況と大気環境を監視しつつ慎重に再放出するという作業一二度手間ならぬ三度手間一を、今後長期間に渡り行わねばならず、各州への炭酸ガス排出量割当を巡る検討が続けられている。

(3) 水圏を巡る軋轢

当初の計画では火星にはおよそ全陸地面積の半分に相当する海洋や湖沼が形成される予定だった。しかし地球化加速に伴う炭酸ガスの大気中からの除去や核融合発電所への水素燃料供給に大量の水が消費された事、将来水没する予定だった地域へも入植が行われ、資源開発が進められた事、といった幾つかの要因が重なり、水域は計画よりも大幅に狭められたまま半ば固定されてしまった。

南半球を中心に、依然乾燥が強く気温日格差が大きな地域が火星には広く存在する。水域拡大を図り湿潤化を進めるべきだとの意見も出されているが、領土の過半が水没する事になるアキダリアを筆頭に、北半球には更なる水圏拡大に消極的な自治州／市民が多い。平均気温の設定を始めとする、人工的に作り出された火星環境の「あるべき姿」を巡る議論の一つとして、水圏の規模を巡る議論も容易に結論の出そうにない問題に挙げられている。

(4) オゾン層形成阻害

大気上層部で酸素分子が宇宙線に破壊された際、放出された酸素原子が3つ結合するとオゾンが生成される。この時同様の過程で放出された窒素原子と酸素原子が結合すると代わりに窒素酸化物が生成される。宇宙線に含まれる荷電粒子が磁気圏に捕捉される事無く大気中に飛び込む火星の大気上層部では、後者の反応が発生する率が地球よりも高く、酸素分圧に比して生成されるオゾンの量は低く抑えられている。火星における有害紫外線UV-Bの入射量は地球の4割程に過ぎないが、それでも高レベルの紫外線被曝は水中・地中に比して陸上生命の繁殖が進まない大きな要因として挙げられている。これは水圏拡大を主張する勢力がその論拠としても利用している。

オゾンの代替物質模索が続けられているが、準地球化完了により大気組成を呼吸に無害な状態に維持しなければならなくなった事もあり、未だ有効物質は見出せずにいる。根源的な解決方法として太陽風による大気流出対策にもなる人工磁気圏の形成も提唱されているが、現段階では構想の域を出ない。

第3章　火星地球化計画コラム

3.1　月の資源開発

火星地球化計画の発表当時、宇宙開発のコスト削減はほぼ限界に達していた。どれ程燃費を良くしようと、打ち上げが古典物理学に従った「力任せに地球の重力を振り切って軌道まで物資を持ち上げる」という点に変わりはなく、また軍用規格並の品質が求められる宇宙規格品は概ねコストが高くついたからだ。推進剤・資材共に宇宙空間で調達可能になれば大幅なコスト削減が可能になるのに、との思いは宇宙開発関係者に共通した思いだった。彼等が注目していたのは月だった。

月にチタニウム等地球上では希少な金属が、地球の自然界には存在しない酸化されていない純粋粒子の形態で多量に存在している事は、月の石の分析結果から予想されていた。21世紀初頭に行われた月の綿密な地質調査はその資源埋蔵量が予想を裏切らぬものである事を明らかにし、豊富な金属資源を現地で精練、軌道への資材供給を可能とすれば宇宙開発は大きく進展するに違いない、との期待が寄せられた。重力が小さく推進剤の供給も可能な月は、地球以上に有望な軌道への資源供給地となる可能性を秘めていたのだ。

この様な事情から、西暦2016年に国際月面基地セレニティが完成したのを契機に締結された月条約では、特定国家・地域による月の領有こそ禁じたものの、宇宙開発推進の為の資源開発は禁止されなかった。しかし実際には月の土壌を還元して得た酸素の軌道施設・宇宙船への供給が行われるに留まり、本格的な資源開発には着手出来ずにいた。南極条約を盾に南極の資源開発を禁止された南米・南ア諸国を中心に、「人類の共有資産を特定国家・企業により独占利用するものだ」との反発が強かった為だ。宇宙開発機構が火星地球化計画に月の資源開発推進を織り込んだ事は、環境保護団体等の猛烈な反発を買ったものの、宇宙開発参加国・企業には概

ね歓迎された。宇宙進出を進める為には環境保護に偏重した行政・風潮を改める必要があるとの認識で一致したのだ。

火星地球化計画発動は近代史、宇宙開発史双方にとって大きな意味を持っていた。計画発動は南極条約の更新停止・破棄を決定付け、領有を巡る諸国の対立を先鋭化、南極への武力進駐を含む資源争奪戦へと発展させた。地球上に遺された最後の聖域もこうして失われたのだ。

本格的な資源開発の始まった月と軌道との間には還元土壌と酸素を推進剤として用いるムーン・ブラストを搭載した軌道宇宙船が往来し、各種資源が軌道に供給される様になった。核融合ロケットが実用化された後は、放射能汚染の心配の無い安全な核融合燃料であるヘリウム3の供給源にもなる等、資源・推進剤供給源となった月の戦略的価値は計り知れないものがあった。広範囲に存在する人工構造物が月を見上げた人々に複雑な思いを抱かせたのも事実だが、月の資源開発無しにはその後の宇宙開発は不可能だったと言っても過言では無い。

3.2　軌道反射衛星による火星照射

最大で直径250kmに達する巨大な軌道反射衛星は、火星の衛星で生成された炭素フレームと月面で精錬されたアルミ箔を利用して作成され、火星の静止衛星軌道や光圧による高度維持が可能な地点に設置された。

太陽光線を反射しての火星照射は、照射面の加熱による温度上昇以外に様々な副次効果をもたらした。当初の高緯度地方広域照射はドライアイスと水の氷から成る極冠や永久凍土層の解凍を促し、炭酸ガスと水蒸気を大気中へと放出させた。大気圧は上昇したものの平均気温が未だ低かった時期には、高緯度地域での水の凍結を防ぎ、氷原形成による気温低下を阻止する為にも用いられた。また計画変更後に導入されたクラスタ・ミラーや集光レンズを利用した収束光による狭域照射は表層物質を蒸発させ、直接の大気圧上昇と硝酸塩や亜硝酸塩、酸化物の分解による窒素や酸素の大気中への放出も可能とするものであった。破壊効果が大きい為人工施設の存在する緯度への適用は不可能であったが、火星両極の掘削等極地方の大規模な地形改造等にも利用された。

火星への入植が本格化した後は、全球を平均して広域照射する様に切り替えられ、輻射量を維持しつつ気象を安定させる事に主眼が置かれる様になった。反射衛星による照射は夜の側を中心とする他無く、幾つもの人工光源が夜空に輝く火星の夜はかなり明るい。これが地球生命に与える影響や、仮に照射を停止した場合進行必至となる寒冷化・気候変動等の影響が繰り返し取り上げられ、照射継続の是非が議論されて来たが、既に多数の人間が入植している事もあって軽率な真似は出来ず、現状維持の形で据え置かれたままとなっている。

3.3　氷塊の調達・投入

火星外における主要な氷塊の供出源は氷小惑星／彗星であった。木星の衛星で氷の地殻を持つエウロパやガニメデからの氷塊切り出しも実施されたが、必要量が膨大であった事から天体ごと消費し尽くす事も可能で、かつ得られる水量も大きい氷小惑星／彗星の方が好まれた。木星族タイプの短周期彗星を始め、近傍に存在する天体は軒並み捕獲対象となった他、比較的軌道要素に恵まれた長周期衛星も捕獲対象とされた。熱反射率の高い被膜で表面を覆った上で部分的に被膜を剥ぎ取り、噴出したガスをエンジンの代わりに利用したり、採取した氷を精練して推進剤とし、据え付けた推進機関を利用する事で天体の軌道を変更、火星圏への誘導が行われた。

この様な「彗星狩り」は概ね大掛かりなミッションとなったが、軌道上での推進剤や飲料水、

工業用水等多用途に応用可能な水利用の自由度が増す為、宇宙開発全体にとっても大きな利益をもたらすものであった。この為火星地球化計画とは別個に地球圏、火星圏双方で実施される様になり、ラグランジュポイントや月の孫衛星軌道等に乗せられた彗星が軌道用の水源として利用されている。

火星への氷塊投入は、火星地球化初期段階では極地方に直接投下する事で行われた。乱暴過ぎるとの批判もあったが、氷塊の軌道を精密に制御する手間が省ける事から、バイオマス投入開始や火表での諸施設建設等、環境へショックを与える事が望まれなくなった21世紀末まではこの方法が利用され続けた。

それ以降は氷塊を砕片にして投下し、大気上層部で燃え尽きさせる方法や、氷塊を低軌道に乗せ、大気摩擦と太陽光線による加熱で比較的緩やかに解凍されるに任せる、という方法が用いられる様になった。後者は厳密な軌道制御が必要とされた事に加え、しばしば潮汐力や熱的破壊により砕け散った氷片が広域で水蒸気爆発を起こすといった事故が発生する等、運用が難しい面もあった。西暦2113年に軌道制御に失敗した大規模氷塊の落下事故が発生した事もあり、現在も小規模で継続されている氷塊投入は主に小規模砕片の投下という形で行われている。

3.4　ナノマシン・マイクロマシンによる環境改造

その大きさからナノマシン・マイクロマシンと区分される極微機械は諸分野で幅広く利用されており、存在形態・特性共に多岐に渡る。火星地球化に利用された極微機械に限れば、その働きは化学反応における触媒の作用に喩えられるだろう。個々の極微機械に組み込まれるの機能は比較的単純だが、環境・条件さえ整えば半永久的に機能し続ける為、生命活動の一環として同等の反応を利用する生物を用いた場合と比較して遥かに稼動効率に優れる。

しかしながら極微機械の効率性は諸刃の剣であった。その大きさ故生物の体内を含めどこにでも入り込む可能性のある極微機械は、組み込まれた機能次第では生物に極めて有害に働き、免疫機構や自己修復機能の働く暇も与えず死に追いやった事例が多数報告されている。地球でも不用意に散布されたナノマシンが生態系に深刻な打撃を与え、膨大な死者を生み出す事件が幾度か発生しており、その利用には厳重な制約が課される事となった。

火星では寿命因子が組み込まれた極微機械が散布され、一定期間の後確実に固体死を迎える様配慮された。再生産が必要になる分ややコストは上がるものの、地球化の経過に応じて極微機械の固体数を調整し、環境の極端な変動を防止する上でも必要な措置とされた。未だ人間の生活圏がワールドハウス内に限定されている事もあり、入植開始後の火星では地球よりも数・種類共に豊富な極微機械が利用され続けている。

3.5　核融合発電の実用化

化石資源の枯渇が深刻さを増す中、地球では核分裂利用の原子力発電所利用が拡大する一方で風力や太陽光といった自然力を利用し、低出力発電機の大規模ネットワークにより電力需要を賄う体制が徐々に整えられた。太陽発電衛星からの無線送電も行われたが、頻発する鳥類の焼死事故に環境保護団体からの批判が集中したり、航空機が誤って送電空域に飛び込む、制御系の乱れに伴い受電施設周辺を焼け野原に変える、といった事故の発生もあり、軌道上での利用はともかく地上への送電は小規模・低出力に留められた。

豊富に存在する水素を燃料として利用し、質量当りのエネルギ変換効率が核分裂発電を1桁上回る核融合発電の実用化は、放射性廃棄物の問題こそクリア出来なかったものの、地上での大電力利用を容易にした意義は大きい。宇宙開発上も推力・燃費共に優れた核融合ロケットの実

用化が宇宙機の性能向上へと繋がった他、太陽輻射の弱い地域での発電手段として利用される等、やはり大きな恩恵を受けた。

火星地球化方針が変更された後、大気圧の上昇・大気組成の改変というただ一事の為にのみ建設・運用された核融合発電所等の総発電能力は、20世紀末の地球全体の発電能力の実に十倍に達した。この様な大規模な発電能力が維持された事は、後の火星社会に大幅な電力利用の自由をもたらし、社会建設や軍事にも少なからぬ影響を与える事となった。

3.6　大気中からの炭酸ガス除去

初期地球化過程に於いて大気中に放出された炭酸ガスは、大気圧・平均気温の上昇とバイオマスへの栄養分供給の役割を果たしていたが、人間にとっては酸性ガス中毒を引き起こす危険な存在でもあった。この為

- **ニッケルやルテニウム触媒を利用し、水素と反応させる事で酸素とメタンを生成**
- **鉄ークロム触媒を利用し、水素と反応させる事で水と一酸化炭素を生成**
- **直接還元により、酸素と一酸化炭素を生成**
- **鉄を触媒として利用し、生成された一酸化炭素と水素を反応させる事でエチレンと水を生成**

等様々な方法による固定が図られた。但し除去すべき炭酸ガスが膨大な量に上った事は極めて深刻な問題となった。メタンやエチレンは工業用原料として利用可能な物質だが、産業未発達な火星では有機資源の需要は低く、将来を見越した液化貯蔵には量的にも限界があった。さりとて炭酸ガス以上に温室効果が強く、次第に炭酸ガスと水とに変成して行く物質を大気中へ再放出する訳にも行かなかった。

この為火星内で大量の炭素を一時保管する非常手段として、炭酸ガスや変成後の有機物を液化／ハイドレート化し、地下深くや深海底に封印するという方策が採用された。地球化加速に反対した者達が、この様な炭酸ガスの再封印を「逆行」「非効率の極み」と批判した所以であるが、両極に形成された海域や、平均水深が7kmを越えるヘラス海の海底には大規模な有機物鉱床が形成され、後に再採掘される事になった。

ハイドレートの生成や水素供給源として水需要が急増した事に伴い、氷小惑星／彗星の投入頻度を上げる必要性も生じた。核融合ロケットの実用化により軌道宇宙船の性能が増していたとはいえ、供給が追いつかずに水域の減少が観測される等、火星環境の急速な変化を物語る記録も多数残されている。

3.7　温室効果ガスの利用

地球よりも太陽輻射の弱い火星で十分な温室効果を確保する方策として、炭酸ガスを遥かに上回る温暖化係数を有す温室効果ガスを利用するというアイデアは、20世紀後半には既に提示されていた。吸収される赤外線の波長は個々の温室効果ガスに固有である他、ガスの量が増加するにつれ単位量当りの温室効果が低下する事が知られている。この為火表から放射される赤外線の波長を網羅出来る種々の温室効果ガスを組み合わせる事が適当と考えられ、情報収集・研究が継続された。また十分なオゾン層の形成前は宇宙線との衝突が頻繁に発生する為、破壊されにくく、かつ破壊時に生成される物質がオゾン層を破壊しない事も条件として求められた。

「暑い火星」誕生により温室効果ガスを意図的に散布する必要性は当面失われたが、その後の炭酸ガス除去に伴う寒冷化を和らげる為に、温室効果ガスが慎重に散布され、微妙な気温調整の要として利用されている。

第4章　自律装甲兵器の登場

4.1　装甲歩兵の発達

火星のテラフォーミングに際して大量に使用されたRGL（Remote Guidance Labor）は動力・判断装置・知覚装置を備えた“自律型ロボット”である。“彼ら”はオペレーターの遠隔指示を受けつつ、搭載した人工知能により各機が判断を行い、最も効率的な作業を計画実行する。RGLは、人類の生存には過酷すぎる火星の屋外作業に不可欠な存在であり、長い年月をかけ高度な進化を遂げてきた。それ故に、この無人作業ロボットを軍事転用するアイデアは早くから存在したが、州境監視などの補助的任務以上には運用されなかった。自己判断を行うロボットに殺傷性のある火器を搭載することに対して、一般市民、或いは現場の兵士達から強い反対を買ったためである。しかし火星暦163年（AD2342）、対アルカディア戦争を計画するオリンポス軍は人的資源の損失を回避するために、ついに無人兵器による戦闘部隊設立を開始、極秘研究の末にオリンポス兵器廠において概念実証機LX-1が誕生したのは164年のことである。オリンポス軍はLX-1を開発ベースに使用し、電子戦下における戦闘指揮システムの研究を進めたが、妨害を受け難い堅牢な指揮通信システムの開発、及び強力な駆動系、敵味方識別、耐弾装甲、火器運用や機動衝撃の吸収装置、集団戦闘システム等、産・学・軍に及ぶ数々の難問の解決に、実に3年もの時間を費やしている。

火星暦168年（AD2350）、オリンポス軍に新設された第102工兵大隊は、10両の装甲車に50機の作業ロボットを擁し、前線での陣地構築や哨戒を担当したが、しかしそれはあくまで表向きの顔であった。装甲車は電子戦用デバイスを搭載した戦闘指揮車輌であり、50機の作業ロボットは全て完成したばかりの自律装甲歩兵SX-3 “Cyclops”であった。168年14月、束の間の休戦が終わりアルカディアとの戦争が再開されると、第102工兵大隊は実戦での部隊運用データの蓄積を開始した。当初は部隊内の同士撃ちや思考凍結等も発生したが、ソフト・ハードの改良とともに軽視し難い戦果を挙げるに至り、いつしか無人機部隊の存在は軍内部のみならず、アルカディア・ポスト誌に機兵部隊“Machine Troopers”の呼称で指し示される等、一般社会への浸透をも果たしている。

170年4月、両軍は要衝アルバ・パテラを巡り主力決戦に踏み切る。オリンポス軍は機兵を中心とした空挺部隊を敵防衛線後方に展開、戦況変化のチャンスを演出した。戦闘4.13と呼ばれるこの戦いの圧倒的勝利によって、オリンポス軍は機兵部隊の価値を高く諸州に誇示することとなったのである。

4.2　自律装甲兵器

自律装甲兵器は、テラフォーミング途中の火星という人間では生存すら難しい非常に過酷な条件下で、人間の歩兵の代わりに戦術作戦行動を行う事を目的とした言わば無人機械歩兵である。無人機といっても自律という言葉が示すように自己解析能力を持つAIを搭載しており、戦闘に際しても遠隔操作者は必要最低限な命令を下すのみであり、その負担は従来の無人戦闘機の比ではない。無人機は通常、OD（オペレーションディレクター）と呼ばれる人間の音声によって運用される。

24世紀を迎え、火星地球化の達成度的にも、人口・経済的にも余力が生まれ始めていたのと同時に、州間格差に伴う様々な軋轢が発生していたのは紛れもない事実である。各自治州の殆どが陸続きであり、強大な艦隊運用の不可能な遠浅な海しかない火星において、軍備を外交カードの一枚として使用するためには陸空軍の増強しか選択肢が存在しない。その中にあって自律

装甲兵器は未開拓の分野であると同時に、極めて効果的な軍備としての可能性を秘めていることを、各自治州は認識し始めていたのである。

4.3　マリネリス自治州軍の自律装甲兵器

マリネリス自治州軍の無人戦闘機開発が始まったのは火星暦164年である。この頃各自治州では、火表（火星地表）での戦闘に必要となる無人戦闘機の開発・研究プランの思索が、重要懸案として挙げられていた。特に火星暦150年に成立した相互確証破壊兵器撤廃条例は、各自治州に戦術構築を促すとともに、161年にはタルシス高地周辺諸州による相互支援協定の極秘裏締結を誘発するなど、その影響は計り知れない。

そうした状況下、166年にアルカディア・アスクレウス・オリンポスの3自治州間で発生した紛争に際して、マリネリス自治州はアルカディア自治州に有形無形の支援を行っている。その見返りとして火表における実戦データを得たマリネリスは、オリンポス軍の自律装甲歩兵部隊の戦果を確認、これに対する評価を上方修正し、軍首脳は同様部隊の必要性を認識することになる。

マリネリスにおける無人兵器開発も着実に進められていたが、両者の運用概念は大きく異なっていた。マリネリス軍の擁する陸空2軍の要求が戦術偵察・後方支援に限られたものであったことに対し、オリンポス軍はそれを積極的な攻撃手段に用いることを前提としていたのである。火星においては何よりも人的資源が貴重であり、自然、損失の大きい積極攻勢策を採用しにくい傾向がある。そうした膠着状態と手詰まりの連続を打破したオリンポス軍の自律装甲歩兵部隊は、戦略・戦術の幅を広げ、常に主導権を握ることに成功したのである。

167年、マリネリス軍はATCS（先進戦術構築セクター）の人員を中心とした研究開発チームを結成。MXP67と呼ぶ自律装甲兵器研究開発計画を立案し、大きく遅れをとった自律装甲兵器（後のRemote Guidance Trooper）の研究と開発、及び戦術構想の構築に本格的に着手することになる。この計画には、ルナ、アルギュレ、アキダリア3州の技術研究部も共同開発に参加している。

マリネリス自治州軍はMXP67発動に際し競争試作制（Move before buy）を導入、比較機動・燃料消費効率・兵装搭載量の各面において徹底したテストが実施され、正式採用されたBT-8以後のRGT開発に大きな影響を与えている。BT-8を生み出したマーチン・ホーカー社は作業無人機開発メーカーを前身とし、マリネリス・アーセナルズの分割払い下げの際、軍事産業としての中枢に入り込むことに成功した。実機の優秀さで軍部に強くアピールしたマーチン・ホーカーに対し、それまでATCSからの発注を一手に引き受ける形であったスノウチャイルドシステムズ社は、RGTの開発で大きくシェアを減退させている。その一方で、当時からアビオニクスで強い信頼を勝ち得ていたノースフォード社と提携し、車輌型COMSTATの開発でその地位を再び確立するなど、目まぐるしい競争が繰り広げられている。運用・開発展開コストを抑えつつ、軍部の厳しい要求に応え、新たな分野を開拓していくことのできる企業だけが生き残るという点では、火星の過酷な環境に酷似していると言えなくもない。

4.4　ATCS（先進戦術構築セクター）

マリネリス軍は主となる2軍（空、陸軍）それぞれにR&D（Research and Development）部門を持っているが、それとは別に2軍が互いに協力、運営するR&D部門を持っている。それが、ATCSと呼ばれるマリネリス軍の戦闘無人機開発の拠点となっている場所である。ATCSは、各種ウエポン・システムの研究開発、運営に関わる組織として164年発足の後、無人機の研究開発

の中枢として166年に組織改変され、現在では3開発官と研究に関する5専門別研究所を有している。その内訳は第1開発官が無人航空機関連、第2開発官が車両全般、主に無人戦闘車両、そしてRGT関連のR&Dを担当している第3開発官となっている。第3開発官、研究部の各担当分野は以下の通り。

第3開発官

多脚、2脚を初めとする無人機・指揮車輌の総合性能、構造、特性、運営。

システム構築、バッテリーの総合適性、各種制御システム、燃料電池関連、ベトロニクスの開発、整備性、可動性、信頼性、生産性

第3開発官に属す以下の研究部の任務は、担当分野の研究開発に関する考察、各種テスト、各種資料やデータの作成である。

- **第1研究部**

無人航空部門、システム設計、総合適正、情報処理、ECM対策、コントロールシステム、機戦闘機動制御システム、制御特性、戦術構築、運営、IFFシステム

- **第4研究部**

レーダーおよび電子線に関わる、情報通信システム、ボイスオペレートシステム、ECM、各種電源、電子戦プロテクト、コントロールシステム、AI全般

- **第5研究部**

各種装備品、武装関連、複合素材、装甲、耐弾構造、耐弾システム

RGTの研究開発が本格的に開始された167年以降、ATCSが提唱し続けてきた「少数の人員をもって多数の無人機を操る」という思想は何も革新的なものではなく、火星での戦闘が熟達期を迎えた近年においては多くの自治州軍が目指す運用思想である。オリンポス軍にあって、指揮車輌には車長、操縦手、砲手の他に無人機1機乃至3機毎に操作担当ディレクターが搭乗する。つまり10人からなる部隊で、指揮車輌と16機の無人機を運用していることになる。ATCSの構想は、これらの人員の作業をわずか2人のオペレーションディレクターに統括しようとする大胆なものであった。その構想を実現に近づけたのが、ATCSの開発した指揮管理システム“CLOSE ADMINISTRATOR of DIRECTION”通称CADである。171年の現状では、指揮車輌の格納量的な問題から1分隊は通常3機乃至6機の無人機に定義されているが、ATCSの見解では、人員の熟練を含めて最終的に16機からなる編成も可能であるとしている。すでにCADは度重なる運用審査で、8機の指揮車輌と平均40機の無人機からなる中隊規模の戦力運用を16人の小規模構成で実現、従来の60%程度の人員で部隊が運用されることによって、RGTの補給・整備効率が上昇したことも、特筆すべき点のひとつである。

もしこの運用構想がブルーブレット作戦を通して成功裏に終わった場合、人的資源の保全、人員育成に要した時間・予算の損失軽減など、マリネリスが受ける恩恵は決して少ないものではない。

一方タルシス陣営にも同様の構想は存在したが、技術的な問題をクリア出来ないままアルカディアと戦闘に突入したために構想実現化は難航、その研究開発は著しく停滞しているもと思われる。結局171年現在に至るまで従来の方式で十分な戦果を得ていたことが保守的な思想を根絶できなかった原因として指摘されているが、真相は定かでない。それでも、いち早く自律装甲兵器を実戦に投入し、組織立った運営のノウハウと膨大な実戦データを蓄積したのは事実である。ハード面での優位性では依然タルシスが勝り、豊富な実戦経験による生きたデータを多く

持つアドバンテージはマリネリスにとって計り知れない脅威として根強く存在している。そして、「CAD」とは全く異なるアプローチで、何らかのエポックメイキングたる技術開発に成功している可能性がないとも言い切れない。カテゴリーとしての先見性で先を越され、ハード面で大きく差を付けられたマリネリスにとって、ソフト面でタルシスに勝り技術格差を埋めることは、対峙した際に勝利するための大きなファクターであり、ATCSの責務であった。

ATCSは、戦術レベルでの作戦行動に置ける無人機の意義を定着させるシステム構築と、その先にあるマリネリス軍の将来的なRGT運営像を「CAD」を通して垣間見たと言えるだろう。過去の勝利と現在の戦況によってタルシスの士気があがる中、ATCSの新戦術構想は戦略段階に移行し、マルネリス軍は少数をもって多数の戦力を運用する方向へと、転換を進めていたのである。

ATCSが5年をかけて練り上げたAIとインターフェイスは、スタッフの確固たるコンセプトの後押しを得て、今ようやく桧舞台に上がろうとしていた。

第5章　遠隔操作戦闘無人機開発史

5.1 第4世代RGT

ノクティス・ラビリンタスの戦いの勝利により、タルシス軍は連合側諸州に対し、各個撃破出来る体制を整えつつあった。同じ戦場を共有しても、そこから得られる教訓は、敵味方で異なる場合は多い。タルシス軍は自軍機兵部隊の優位性に満足し、予想されるマリネリス侵攻作戦の為に、拠点攻略部隊の編成を進めた。一方、マリネリス軍首脳は来たるべき本格的な機兵部隊同士の戦闘を想定し、開発中の次期主力RGTの完成を急がせることとなった。

マリネリスのRGTは、第2世代（BT-8型）から第3世代（BT-F10型）へと新機種の登場毎に世代が交代するほど進化を見せてきた。それは、第4世代と呼ばれるNT型でも同様で、RGTテクノロジーは着実に進歩している。機体の大型化を避けつつ装甲値や機動力を確保してきたのは明らかに技術の進歩によるものだ。外形だけではない、生産性、取得性、共通性、運用性、ソウトウェアといったインターフェイスの向上は基より、人間工学に基づいて追求される整備性のコスト削減に至るまでとどまる事はない。

そういった最新技術を惜しみなく投入した第4世代RGTに搭載されるAI（人工知能）は、サードインパクトと呼ばれる第3世代型である。状況、命令、目標、地形や天候など刻々と変化する要素に対する自己解析、判断、処理能力、エラーリカバリィ能力の飛躍的な向上を実現した。これは最新ベトロニクス（電子機器）と合わせて、全天候性、緊急展開能力、サポータビリティ、COMSTATとのリンクの強化等、様々な恩恵を生み出した。

さらに、NT型の特徴を一つ挙げるとするならば、「初めから対機兵戦闘を念頭に設計された機体」であるという事である。その為に、敵指揮中枢を崩壊させる為の大攻撃力、戦場機動力の強化、情報リンク機能の向上が要求された。

タルシスに対してハード的に5年の差がついているとされていた技術格差は第4世代RGTによってかなり縮まったと言っても過言ではない。戦場に赴く兵士達は決してフェアな戦いを望んでいる訳ではないはずで、過酷な環境での戦いに於いて圧倒的なアドヴァンテージとワンサイドな展開を望んでいる。第4世代RGTはその可能性を伺っている。

5.2　YN-13

火星暦169年、マリネリス軍はBT-10型の正式採用同時に、早くも次期主力たる新型RGTの全規模開発を前提とした採用方針を決めた。MXP69と名付けられたこのプログラムの大まかな期間スケジュールとしては、機体選定を169年20月までに行い170年にはFRP（フル生産）を開始、同年に部隊配備、という事になっている。こうしたハイスピードプログラムの背景には、168年14月に発覚したオリンポス軍自律装甲兵器の実戦投入という事情があるのは明白だが、理由はもう一つ有る。ATCSの提唱したコンセプトに基づくRGTの実現である。

前者は、既に戦局が大きく傾いていたオリンポス自治州とアルカディア自治州の紛争が、マリネリスにとって芳しくない形で決着した場合に、アルカディアを橋頭堡としたタルシスがテンペを経由せず直接マリネリスになだれ込んでくるという最悪のシナリオを避けるために、抑止力となり得る軍備の必要性を指している。軍ではRGTにおいて主力BT-8、新機種BT-10ではその役割を演じ切れないと読んでおり、ハード面でタルシスと対等もしくはこれを上回る性能を持つRGTの早期開発の必要性を感じていたのである。

一方後者はATCSが提唱する人的資源の保全を指す。第4章ですでに述べたように、長期戦における優位性の確立は、機体の性能向上と同時に人員確保の面からも実現されなければならない。そうした構想を背景にしてBT-8の後継機に、戦闘結果からの迅速なフィードバックの実現と、AIのアップデートなどによって調整が可能な汎用性の高い機体が求められたのは必然であった。マリネリス軍の深刻な実戦データ不足、前線における不測の事態など、それらを補い回避するためにも、新たな主力機の登場が強く待たれていたのである。

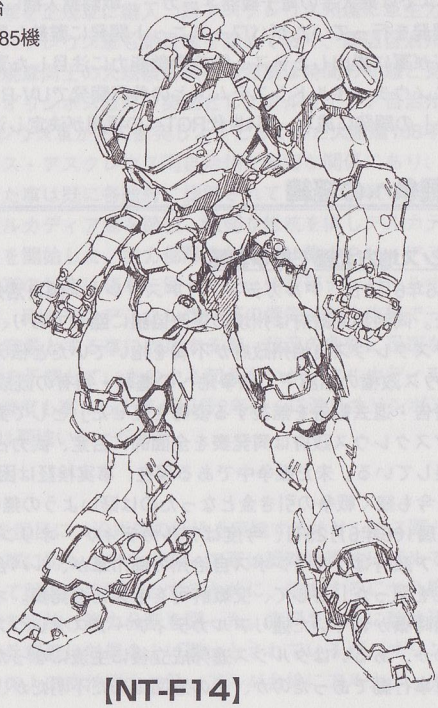
ATCSが中心となりリストアップした関連企業（マリネリス自治州以外の企業も含む）は40社に達した。そして、全社を対象に行われた2回に渡る説明会で残ったのは4社、そして、この4社にRFP（提案要求書）が提示されたものの提出期限までに回答を行ったのはマーチン・ホーカーのみであった。マリネリス軍部とATCSは検討の末に一部条件付きでこれを承認。その条件とは、イニシアティブをATCSが持つ共同開発チームを構成し全規模開発を行う、電子機器の80%はノースフォード社製を採用する、等である。採用が決定していたサードインパクトを搭載する第4世代たる機体にするための技術的なマイルストーンと、ATCSの掲げるコンセプトの両方を具体化する事は生易しい問題ではなかったはずである。開発時は何かと遅れが目立つプログラムとなってしまったが、ATCSとマーチン・ホーカーの共同開発チームは、技術的根拠となるクリティカルな要素について粘り強く研究試作を重ね、実用化を目指した。そして、YN-13の開発コードナンバーが与えられた機体は170年、プロトタイプ1号機（YN-13／01）として、ATCS第4研究部施設内でロールアウトした。YN-13は、1号機に続き2号機（YN-13／02）が生産され、2機により各種ベンチマークテストを繰り返し、170年にNT-F14として正式採用され、3機のEMD生産に漕ぎ着けた。

5.3　NT-F14

BT-8の正式採用に続きマーチン・ホーカーのRGT開発部門が送り出した第4世代型RGTで、最新技術を駆使して開発した意欲作である。コンセプト段階から派生型を念頭に置いた事による高度な汎用性とキャパシティは、その洗練されたスマートな外見からは想像できない程で、マーチン・ホーカーの開発力、技術力の高さが伺える。

【NT-F14開発年表】

169年3月　MXP69計画承認
170年1月　YN-13（後のNT14）採用
4月　プロトタイプ1号機（N-13／01）ATCS第4研究部施設内でロールアウト
5月　CDR（Concept Demonstrator RGT構想実験機）によるテスト開始
8月　NT-F14として正式採用
10月　3機のEMD（Engineering and Manufacturing Development技術製造開発機）による運用試験開始（NEM-0001～0003）
17月　PRTR（Production Representative Test RGT量産準備試験機、ロット1）6機を生産（N40-ME351004～ME351010）
最新「CAD」搭載型のロット2～5、120機生産（121機目よりFRPに移行）（N40-ME352001～ME352120）
22月　FRP（Full-rate Productionフル生産）スタート
171年1月　運用査察も含めた部隊配備開始
同年3月までの生産予定機数　3405機（ブロック5）（N40-ME360001～ME363405）
171年4月　ブルーブレット作戦参加予定機を「コンフィギュレーション774」と呼ばれる仕様改修
171年20月　ブルーブレット作戦開始
NT-F14型の投入機数 7685機



【NT-F14】

【RGT関連開発メーカー】

マーチン・ホーカー社

現在のマリネリスではトップ3に入る複合企業で、開拓作業用無人機の開発を請け負ってきた無人機開発のパイオニアである。現在も軍の要請で航空コングロマリットメーカーの協力を得てRGTの開発を行っている。マーチン・ホーカー社の無人機開発部門は、開戦以前は目立った存在では無かった。しかし、ライドボックス社の電子機器部門を買収し戦闘無人機の開発に着手、MXP64の開発成功で注目を集める。その後、イーストランディング社の軍需部門を買収した事により一躍、軍事無人機部門でトップメーカーとなった。そしてXT-7（BT-8）正式採用によりその座を揺るぎ無いものとしている。

スノウチャイルドシステムズ社

もとは開拓用車両メーカーとして設立され、軍の要請により装甲車両の開発を請け負っていた。開戦初期に配備された装甲車の殆どを手掛けている。後に、無人機関連で指揮車の開発を行う事になる。その需要から戦闘無人機開発に着手、無人機用AIメーカーエルベックスエレクトロニクスを買収と言う形で吸収し、独自の研究開発を行う。しかし、マーチン・ホーカーXT-7との試作競争で軍に提案したXT-6SRが敗れ、新型無人機の開発能力は著しく低下する。その後、ノースフォードとの技術提携により索敵型RGT開発にこぎつける。

ノースフォード社

マリネリスでは最大手の電子機器メーカー。戦闘無人機に関してはマーチン・ホーカーよりも先に研究開発を行っていたがパワーユニット開発に難航し開発は一時頓挫する。しかし、ノースフォードが軍に提出したテスト機の索敵能力に注目した軍上層部は索敵電子戦型RGT案を要求、後にスノウチャイルドシステムズとの共同開発でUV-R112を生み出す。最新型AI「サードインパクト」の開発に成功、第4世代RGTへの採用が決定し注目されている。

第6章　戦争への経緯

6.1　タルシス地方北部で紛争勃発

火星暦166年6月2日、アルカディア・アスクレウス両自治州間の州境で火星史上初の軍事衝突が発生した。同時期両政府は州境の更改協議に臨んでおり、幾つかの係争地の帰属権を巡る協議経過にアスクレウス自治州政府が不満を抱いていたと伝えられている。アルカディア政府は「アスクレウス政権の黙認下、係争地への進駐・領有の既成事実化を画策した辺境の都市軍が、度重なる警告・退去勧告を無視する姿勢を見せた」として武力排除やむなしと判断した。これに対し、アスクレウス政府は同発表を全面的に否定、武力占拠を図ったのはアルカディア側であると主張している。未だ戦争中である現在、事実検証は困難であるが、この軍事衝突が、6火星年を経た今も続く戦争の引き金となったのは疑いようの無い事実である。

続く火星暦166年6月25日、今度はアルカディア・オリンポス両自治州間で紛争が勃発した。アルカディア政府は「オリンポス自治州の都市軍が、ルバ台地に沿った両自治州内陸部の陸境で領土侵犯を図った」として、交戦許可を与えたと発表。オリンポス政府も大筋でこれを認めている。当時囁かれていた通りアルカディアーアスクレウス自治州間の紛争を利用し領土拡大を図ったのか、あるいはタルシス連邦成立後に主流になった見解の通りアスクレウス支援を目的とした軍事行動であったのか、その意図は未だ不明だが、オリンポス軍がアルカディア領内

に進攻、これをアルカディア軍が迎撃したという図式があった事は確かである。事態を重く見た火星評議会は紛争当時者である3州に対し停戦勧告を行ったものの、各者の主張が折り合わず失敗に終わった。これを受けて評議会合同軍の派兵による威力停戦・州境監視案も提示されたがこれも実現には至らなかった。

幸い紛争は拡大せず、全面的な衝突衝突には至らなかった。これには軍事ノウハウの決定的な欠乏が大きく影響していたと考えられている。火星で都市の治安維持を主目的とした州軍が創設されてから40地球年以上が経つが、地球と天文学的・地理的環境が大きく異なる火星で有効な兵備・戦術構想に関し絶対の自信を持つ州は存在しなかった為である。

6.2　アルカディア・オリンポス間で休戦協定成立、オリンポス軍の奇襲

アルカディア・オリンポス両自治州間で休戦協定が成立したのは、両軍の衝突から1年2ヶ月を経た火星暦167年9月8日の事であった。火星評議会の調停工作が奏功した形であるが、実質的には当時アルカディアーアスクレウス間の交戦が次第に激しさを増す一方、アルカディアーオリンポス間の戦火は沈静化する傾向にあり、度重なる進攻を撃退され厭戦気分の増していたオリンポス政府と、2方面作戦を継続する事を嫌ったアルカディア政府との意向が一致したものとの見方が強い。この休戦は諸政府に概ね歓迎されたものの、時を同じくしてアルカディアーアスクレウス両自治州間の緊張が増した為、真の和平には程遠いとの認識が当時一般的であった。また、休戦中に機兵部隊が新たに編成され、軍備の拡大も行われている。

火星暦168年14月、アルカディア軍は2火星年以上に渡って続いた紛争に終結させるべく、アルバ台地で編成を進めていた高地軍を正規軍に編入、対アスクレウス州境に軍主力の集結を図っていた。この動きを把握したアスクレウス軍も動員率を高めており、周辺自治州に対する両政府の外交工作活発化もあり、正規軍同士の大規模衝突への発展は時間の問題と見られていた。休戦協定成立後中立を保っていたオリンポス政府が突如としてアルカディア自治州に宣戦布告したのは、アルカディア・アスクレウス軍が正に衝突しようとしていた火星暦168年14月10日の事であった。ここに至りオリンポス・アスクレウス両自治州が緊密な関係にあり、共同してアルカディア進攻の機会を伺っていた事は既に各政府に認識されていた。宣戦布告と同時にオリンポス軍の水陸両用機甲部隊はアルカディア海を踏破、微弱な抵抗を排しアルカディア自治州北部に広がる低地平野部へと進攻を開始した。主力部隊を州南部に集中させ、アスクレウス軍と対峙状態にあったアルカディア軍の対応は後手に回ったが、州東部テンペ・ルナ両自治州方面の兵力を北部に急派すると共に、南部ではアスクレウス軍の機先を制す攻撃で一定の打撃を与え、部隊の再編・戦線再構築を容易とする事に成功する等、状況の急変に迅速な対応をみせた。あるいはオリンポス軍の進攻を予想していたのかも知れないが、アルカディア軍の指揮系統が高い能力を有し、実戦部隊の練度も高かった事が以後2年近くに渡りオリンポス・アスクレウス両軍への抗戦を可能とした事は間違いないだろう。

6.3　アルカディア降伏

調停工作に奔走する火星評議会を尻目に、沿岸部の低地を東進するオリンポス軍と東部州境沿いに高地を北進するアスクレウス軍に対し、アルカディア軍は戦略地理的に極めて有利な要害アルバ高地に優秀な高地軍を配して防衛上の拠点とすると共に、前進するにつれ戦線の延びる両軍に対し戦力を集中させた攻撃を実施、戦力分断を図った。食料を中心に諸物資の自給率の高さが顕著な火星都市に対しては兵糧戦は効果を上げ難いとされているが、オリンポス・アスクレウス両軍は資源には富むものの人口支持能力が低いアルバ台地にアルカディア軍を追い込

み、同地域をを孤立させる事で食料供給能力を限界に達させ、自発的降伏を促す事を狙ったものと考えられている。アルバ高地の武力占拠が極めて困難である事は想像に難く無く、進攻した2州が「取り易きを取る」という方針を打ち出していたとしても不思議ではない。アルバ台地包囲網は火星暦170年2月に完成したものと見られているが、包囲網完成と共に地下交通網も完全に遮断されたアルカディア政府の降伏は時間の問題と思われた。同年4月13日、アルバ台地北部でオリンポス・アルカディア両軍の間で同紛争を通じて最大の交戦が行われた。後に言う戦闘4.13である。比較的起伏に富む、アルカディア高地軍の得意とする地形を中心に戦闘が展開されたが、宣戦布告後低地平原戦に徹して来たオリンポス軍が初めて戦線に投入した機兵隊の特性を遺憾無く活用、空挺団による後方展開を行いアルカディア軍の背面を突き、結果、圧倒的勝利を収めた。高地戦に特化した軍隊を有すアルシア・パヴォニス両自治州の機兵隊が非公式に参戦していたという噂もあるが、その後の戦闘経緯も見るにオリンポス軍もまた高地戦を存分にこなせる機兵隊を保有しており、投入時期を図っていたと見るのが妥当であろう。

主力部隊の敗滅によりアルカディア政府の敗色は決定的となった。自治州間の均衡が崩れる事を憂慮した火星評議会は改めて停戦調停に乗り出したが、政権存続に固執したアルカディア政府とオリンポス政府間の対立は解けず、オリンポス軍のアルバ台地進攻が継続、5月1日にアルカディア政権が軌道往還機によりマリネリス自治州に亡命した事を受け、アルカディア自治州はオリンポス・アスクレウス両自治州に降伏した。

6.4　連合軍の派兵

同月16日、オリンポス州都ポリスにオリンポス、アスクレウス、アルシア、パヴォニス、アルカディア5自治州の代表が集い、タルシス連邦の樹立を宣言。暫定代表にオリンポス政府のコルサコフ長官を選出した。火星評議会によるアルカディア領内からの撤退及び軍事視察団受入勧告を拒否し、武力制裁決議を受けても尚強気の姿勢を崩さなかったタルシス連邦は、8月に開催された連邦議会で改めてコルサコフを大統領に選出、暫定憲法を発布、連合国との対決姿勢を明確に打ち出した。軍組織の改変・部隊再編は、連邦への派兵を表明した連合軍各州間の調整や作戦決定に手間取っている間にほぼ万全の迎撃態勢を築き上げてしまった。

10月10日、ようやく編成を終えた連合軍によるタルシス連邦進攻が開始された。テンペスト作戦と名付けられた同作戦は、連合軍の数的優性を生かしてテンペ・マリネリスの2方面から進攻する事でタルシス軍の戦力分散を図り、未だ政情不安定なアルカディアの速やかな解放を図ろうというものであった。過半の戦力を有すテンペ方面軍はアルギュレを除く各軍の合同軍から成り、高地部は主にテンペ軍が受け持つ事となっていた。一方マリネリス方面軍はマリネリス、ルナ、アルギュレ3自治州の高地軍から成り、平均海抜高度が10kmを越える地域が広がるパヴォニス自治州内へと進攻、牽制役を担う予定となっていた。

実戦経験が事実上皆無であった連合軍は、戦闘経験豊富なタルシス軍に対し緒戦から苦戦を強いられる事となった。テンペ方面の合同軍は各州軍間の連携の悪さも衝かれて戦列を乱し、戦力比上の優位も生かせずに敗退を重ねた。既に全軍規模での将兵の士気低下も著しく、12月にはアルカディア領内から完全に撤退、追撃するタルシス軍の攻勢を支え切れずに後退を重ねた。16月にはテンペ自治州政府がタルシス連邦に降伏、新政権がタルシス連邦への参加を表明するに至った。一方マリネリス方面軍は散発的な抵抗を受けつつじりじりと戦線を押し上げ続けた。しかし月を重ねるにつれ気温は低下して行き、空気が薄く致死性の高い環境に士気も日増しに低下した。火星特有の「赤道の冬」を迎え、日中の気温も氷点下を大幅に下回り、氷原がそこかしこで形成されるに至り、マリネリス方面軍はパヴォニス領内に深く進出したまま身動きが

取れない状態に陥ってしまった。22月、極寒の中タルシス軍の冬季反攻が実施された。タルシス3山の通信施設を起点とした広域ECMが連合軍のGPSや部隊間通信をほぼ完全に封じ、前線将兵を浮き足立たせた。次いで実施された超遠距離砲撃は混乱をパニックへと発展させ、連合軍の組織的抵抗能力は急速に失われた。機兵隊は微弱な抵抗を一つ一つ潰していき、友軍の状況を知る事も出来ぬまま対処しあぐねていた各部隊は各個撃破の格好の対象とされた。後にラビリントスの戦いと呼ばれるに至ったこの戦いは一方的な殲滅戦の様相を呈し、タルシス軍は反攻開始から1月を経ずして連合軍が半年かけて確保した占領地を全て奪回、従来州境まで戦線を押し戻した。作戦参加将兵の40%以上が死者・行方不明者に名を連らね、惨澹たる結果に終わった事に、一時マリネリスやアルギュレの政府は恐慌を来し、軍部の受けた衝撃も計り知れないものがあったと言われている。マリネリス方面軍の東進は「火星戦史上最大の愚行」と銘打たれるに違いないとの強い批判が軍民双方から浴びせられた。

翌年4月にはルナ平原西部の高地部もタルシス軍の進駐により占拠され、タルシス軍の戦略地理的優位は動かし難くなった。懸念されたマリネリス領内への進攻こそなかったものの、2戦線の進攻がいずれも惨敗に終わった事に自信を喪失した連合軍の行動は以後2年近く限定的な交戦を臨むに留まり、戦闘情報の蓄積を進めると共に戦力回復に努め、再進攻の為の力を蓄える事に全力が注がれる事になった。

○ シノザキ　キョウコ　少佐　Kyouko Shinozaki

年齢	25歳（13）	適性	Driver,Gunner	操作適性	97
生年月日	火星暦158年	資格・特技	電子工学	防御適性	62
	1月14日		火器取扱	ＭＰ補正	83
血液型	O型			射撃適性	71
身長	165.7cm	趣味	戦史研究	電子適性	92
体重	49.6kg		読書	ＡＰ補正	86

士官学校を首席で卒業し、そのまま軍最高機密に属する【RGT先進戦術構築セクター】に配属された。無人機という兵器を主軸にした新戦術の構築と、その有効性の開拓に大きく貢献した軍部のエリート士官。実戦経験が浅いという点で、実際の指揮能力は未知数であるが、その類稀な戦術眼と理知性は広く知られるところである。

凛とした才媛を絵に描いたようなシノザキだが、その容姿が巧妙にカモフラージュする性格は、むしろ大雑把ですらある。研ぎ澄まされた理性が、本能という広大な裾野によって支えられていることを、まだ誰も知らない。

○ モニカ　シモンズ　大尉　Monica Simmons

年齢	27歳（14）	適性	Driver,Gunner	操作適性	65
生年月日	火星暦156年	資格・特技	教務修士	防御適性	93
	19月25日		軍格闘技	ＭＰ補正	92
血液型	A型			射撃適性	87
身長	172.3cm	趣味	特になし	電子適性	70
体重	52.6kg			ＡＰ補正	91

士官学校卒業後、第一機甲師団に配属され、前線で過酷な実戦経験を積む。前線にあって物怖じすることなく、同期士官を抑えて軍功を重ねてきた実績を持つ。その彼女に、軍編成部は第3中隊副隊長という白羽の矢を立てた。実質的な戦術指揮力の補完を考慮しての人選であることは明白である。実戦経験の浅い指揮官のもとへの配属は不安だったが、彼女は同時に、シノザキの戦術構想に少なからぬ興味を覚えていた。

彼女は、まぎれもなくマリネリス屈指の実戦指揮官である。意識の厳格さにおいて他の追随を許さないが、その厳しさの裏に隠れる優しさの存在を、彼女を尊敬する誰もが理解している。

○ マリア　ホワイトヒル　中尉　Maria Whitehill

年齢	26歳（13）	適性	Driver,Gunner	操作適性	53
生年月日	火星暦157年	資格・特技	軍格闘技	防御適性	76
	12月20日			ＭＰ補正	97
血液型	B型			射撃適性	90
身長	171.6cm	趣味	音楽鑑賞	電子適性	51
体重	52.2kg			ＡＰ補正	95

201機械化歩兵大隊でエースの名をほしいままにした俊英。軍に入る前は、財界の両親とともに煌びやかな社交界にその身を置いていた。時に見せる優雅な立ち振る舞いであるが、彼女自身はそうした過去を疎ましく思っているようだ。明るく行動的、そして何より裏表のない性格で、僚友から受ける信頼は厚い。

RGTの指揮能力以上に、混戦での戦闘能力とセンスには絶対的な自信を持っている。傑出した技能や精緻な持論はないが、とにかくその対応速度とともに、実行速度が速いのである。そのスピードゆえに、彼女はエースたりえるのであった。その積極的な敏捷性は、戦場以外にあっても失われることはない。

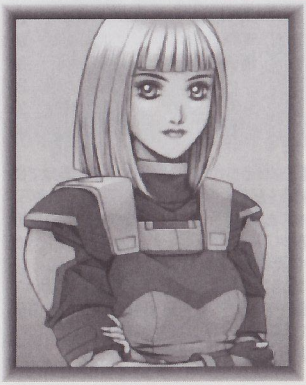
メイ　シャーウッド　中尉　May Sherwood

年齢	25歳（13）	適性	Driver,Gunner	操作適性	62
生年月日	火星暦158年 2月21日	資格・特技	外交交渉 情報処理	防御適性	67
				ＭＰ補正	87
血液型	A型			射撃適性	69
身長	162.8cm	趣味	天体観察	電子適性	73
体重	47.8kg			ＡＰ補正	89

シノザキとは高等部以来の数少ない親友で、互いに信頼しあっている。ひとあたりが柔らかく、見る者に安心感を与える雰囲気と、豊かな社交性を持っている。ともすれば誤解を受けがちなシノザキであり、その周囲に発生する軋轢は生半可なものではない。彼女達の学生時代、調停や交渉の数々の実績は、メイのひととなりを物語る上で欠くことはできない。

士官学校卒業後、実戦に次ぐ実戦を経て、少なからぬ戦功を残してきた彼女が受け取ったのは、302機兵大隊への辞令だった。第3中隊の成功によって、火星は穏やかさを取り戻すための足がかりを得るだろう。なによりも自らの能力を、再び親友のために発揮できることに、喜びを隠せなかった。

シェリィ　チェスターコート　少尉　Shelly Chestercoart

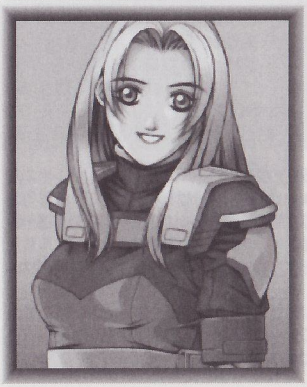


年齢	24歳（12）	適性	Driver	操作適性	61
生年月日	火星暦158年 15月23日	資格・特技	心理学	防御適性	81
				ＭＰ補正	91
血液型	AB型			射撃適性	45
身長	172.2cm	趣味	司法研究	電子適性	56
体重	52.2kg		マン・ウォッチング	ＡＰ補正	71

火星開発委員会の高級参事官を務める父を持つ。苦しい状況に置かれた父を助けたい一心で彼女が選んだのは、軍人という道だった。マリネリス州立大学の法科から、士官学校に転入。心理学などの分野で優秀な成績を収め、卒業後、装甲歩兵小隊の指揮官として戦火にその身を投じた。

彼女には高い身体能力こそなかったが、深遠な記憶力と柔軟な対応力が備わっていた。堅実な戦功を重ねつづけた彼女が、新設302機兵大隊に招聘されたのは、当然の成り行きと言うべきだろう。第3中隊の中堅として、慎重かつ精緻なその言葉に、親友マレードを始めとして、信頼を寄せる僚友も多い。

マレード　キティホーカー　少尉　Mairead Kittyhawker



年齢	24歳（12）	適性	Gunner	操作適性	50
生年月日	火星暦158年 16月2日	資格・特技	精密射撃	防御適性	36
				ＭＰ補正	47
血液型	O型			射撃適性	99
身長	160.7cm	趣味	料理	電子適性	71
体重	47.2kg			ＡＰ補正	87

士官学校時代の先輩であるモニカを敬愛し、卒業後の配属希望には、わずかな躊躇もなく第一機甲師団と書き込んだ。おっとりした容姿でのんびり屋に見られがちだが、通信技師の資格を持つなど、地道な努力家である。また、天才的な射撃技能の持ち主であり、その外見に似ず、優秀なガナー適性を認められている。

細やかな気配りと、控えめな態度からか、異性のみならず同性からも好感を持たれることが多い。ただ、相手の立場になって考えすぎる性格のため、士官学校の親友シェリィをやきもきさせている。もっとも、眉間にシワを寄せて正論を言うシェリィに対しては「リラックス」という言葉で巧みにかわすあたりに、両者の深い友情をうかがい知ることができる。

○ レベッカ　エンハート　曹長　Revecca Anheart

年齢	23歳（11）	適性	Gunner	操作適性	52
生年月日	火星暦159年1月1日	資格・特技	火器取扱	防御適性	18
				ＭＰ補正	54
血液型	O型			射撃適性	97
身長	169.4cm	趣味	ピアノ	電子適性	49
体重	51.9kg			ＡＰ補正	99

積極的、かつ情熱的なガナー。第3中隊きっての切り込み隊長を自負している。また、戦場で搭乗車輌を破壊されること8度。そのいずれも怪我を負うことなく戦場に舞い戻っている。「9度目はないと思ったほうがよくてよ?」とは、第3機兵連隊以来の上官モニカの言であるが、レベッカは誉め言葉として受け取っているようだ。

面倒見がよく、周りの人間を力強く牽引する魅力を持った女性。物事を広い視野でとらえることができ、良い意味でこまかいことを気にしない彼女は、大の負けず嫌いでもある。ぶっきらぼうな面もあるが、実戦経験の多少に関わらず、同僚たちにとって彼女は心強い存在と言えるだろう。

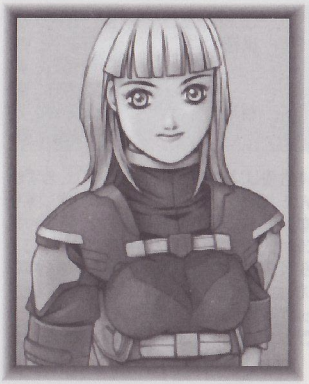
○ フィリス　エフェンシャー　軍曹　Fillis Effensher

年齢	24歳（12）	適性	Driver	操作適性	58
生年月日	火星暦158年11月7日	資格・特技	外科医療	防御適性	99
			情報処理	ＭＰ補正	86
血液型	AB型			射撃適性	24
身長	164.5cm	趣味	ショッピング	電子適性	31
体重	48.7kg			ＡＰ補正	42

開戦からマリネリス軍部がその重い腰をあげるまでの3年間、最前線の要地で防衛任務を務め上げた経歴を持つ。防衛拠点を転戦し、幾度も過酷な戦闘を経ながら、それでも彼女は生き残った。「彼女とともにある限り死なない」という思いが同僚達に芽生え始めた頃、辞令は下された。防御に関して言えば、その能力は疑う余地がない。攻めに転じた時、その能力がいかに発揮されるか、それは未知数である。

「叩き上げの軍人」ながら、荒々しい雰囲気はない。むしろ彼女は何事においても冷静な態度で臨み、その姿は時に優雅でさえある。軍医の資格を持つ彼女の戦闘での緻密なディフェンスと、外科医としての手腕には少なからず共通項があるようだ。周囲への繊細な配慮がさりげない、大人の女性である。

○ ユン　メイファ　伍長　Yunn Mayfa

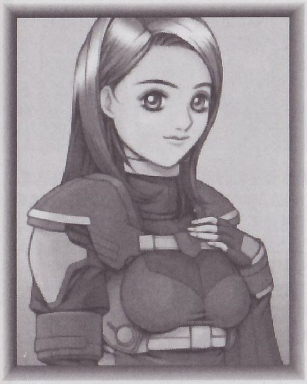


年齢	21歳（10）	適性	Gunner	操作適性	50
生年月日	火星暦160年5月27日	資格・特技	火器取扱	防御適性	45
			サバイバル技能	ＭＰ補正	56
血液型	B型			射撃適性	86
身長	156.7cm	趣味	RGT評価	電子適性	78
体重	43.4kg			ＡＰ補正	97

アルカディア出身。父、兄ともにアルカディアの兵士で、11年前、兄と母をオリンポスの攻撃によって失う。マリネリスに移住したユンは志願兵として従軍、新兵としての配属先は第3機兵連隊シモンズ小隊だった。彼女の故郷のことを聞く者は、誰もが心中の苦難を察するものだが、ユン自身は驚くほど快活でさばけている。大きな瞳は好奇心旺盛に落着きなく動きまわり、小柄な体はしなやかで俊敏そのもの。卓越した動体視力を持ち、射撃能力、センスともに高い評価を受けている。

無駄口の多さは他に類を見ないが、良い意味で言うなら、批評能力に長けていると言えなくもない。特にRGTへのこだわりが強く、フォルムやスペック、運用思想、名前に至るまで、徹底的な持論を展開する。その明るさと元気さが、彼女をムードメーカーたらしめている。

シーナ　ヴィセット　Seana Vicet



年齢	24歳（12）	適性	Driver,Gunner	操作適性	72
生年月日	火星暦158年7月4日	資格・特技	電子工学	防御適性	51
				ＭＰ補正	89
血液型	B型			射撃適性	55
身長	156.6cm	趣味	AI構築	電子適性	98
体重	42.4kg			ＡＰ補正	85

302機兵大隊における戦術運営の要である、新インターフェイス“CLOSE ADMINISTRATOR of DIRECTION”通称CADの開発主任ボラード=ヴィセットの長女。見かけによらず、歯に衣着せぬ物言いが印象的だが、その矛先は常に強者と不道徳者に向けられる。誰よりも先に答えに辿り着くが、それを証明するのはあまり得意ではないという変わった横顔を持っている。

遠隔操作無人戦闘機実験部隊の一員であった彼女は、その遺伝子のなせる業で、CADの研究開発を運用レベルで牽引した実績を持つ、ソフトウェアのスペシャリスト。第3中隊に選抜されてからは、実戦レベル、ユーザーレベルでの豊富な経験と、技術者としての知識を総動員し、シノザキのテクニカルアシスタントとしても活躍している。

レナ　セイダーマン　RennaSaderman

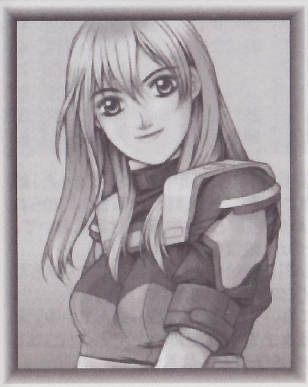
年齢	23歳（11）	適性	Driver	操作適性	83
生年月日	火星暦158年24月25日	資格・特技	電子工学	防御適性	85
			機体整備	ＭＰ補正	90
血液型	AB型			射撃適性	36
身長	154.7cm	趣味	メカ弄り	電子適性	95
体重	41.1kg			ＡＰ補正	62

COMSTAT・RGT工学技師。戦術運用における実戦評価のために、マーチンホーカー社から派遣された技師チーム副主任。その卓越した整備技能は、機体にとどまらず、各種兵装にまで及ぶ。また、実戦評価に際しては自らCOMSTATの操縦を行い、RGTの柔軟な機動性と即応性とを実演してみせた。

能力の高さを見抜いた軍編成部は彼女を新設部隊に招聘、その戦果が期待されている。また、ひとたびシーナやユンとRGT談義が始まると、それは留まるところを知らない。一見地味であるが、計り知れない努力家であり、ハードウェアのスペシャリスト。

自分の機体に強い愛着を感じている彼女だが、無人機の名前の付け方に関して、周りからやや白眼視されることも。その方面のセンスとしては、唯一ユンと意気投合している。

ナタリー　ボート　Nathalie Vought



年齢	22歳（11）	適性	Driver,Gunner	操作適性	53
生年月日	火星暦159年17月9日	資格・特技	偵察任務	防御適性	46
			耐久任務	ＭＰ補正	78
血液型	B型			射撃適性	76
身長	162.2cm	趣味	アロマテラピー	電子適性	76
体重	48.6kg			ＡＰ補正	83

潜入偵察部隊出身。超小型無人機の操縦を始めとして、諜報・索敵、兵士として水準以上の攻撃適性も有する、オールラウンドな軍人。1年前、絶体絶命の危機をマリアの率いる部隊に救われて以来、姉のように慕っている。潜入偵察という経験からか、緊張の連続や逆境にあっても実力を如何なく発揮できる点が評価されている。

長時間に及ぶ耐久訓練では常に最上級の成績を収め、戦場での安定感も申し分ない。時々目を細めながら話す仕種は、優しさの現われだろうか。

一生懸命に話す真摯な態度と、語尾のところで微笑む口元が魅力的な女性である。

セシリー　メルクォーター　Cesilly Melquarter

年齢	22歳（11）	適性	Gunner	操作適性	38
生年月日	火星暦159年 8月10日	資格・特技	情報処理	防御適性	58
				ＭＰ補正	38
血液型	A型			射撃適性	83
身長	158.7cm	趣味	絵画	電子適性	87
体重	45.1kg			ＡＰ補正	79

マリネリス統合作戦本部出身、後方勤務本部長の秘書官補。兵装管理・情報処理・補給調整・統計編集など、デスクワークにおける集中力は抜群である。また、人好きのする気さくな雰囲気の持ち主で、相手の主張を過不足なく汲み取る才能に恵まれている。RGT部隊への転身の相談を持ちかけてきた同僚を励ます意味で、特殊訓練に合同参加。ところが302機兵大隊への辞令を受け取ったのは、セシリィの方であった。

統合作戦本部に惜しまれながら転属、部隊新設に伴う膨大な未編集書類の山をこなしつつ、第3中隊で用いられる新戦術の理解を着実に深めていった。その内省能力によって、多忙な上官達からの信任を集めている。

またプライベートでは画家でもあり、マーキングデザインを彼女に任せる僚友は多い。

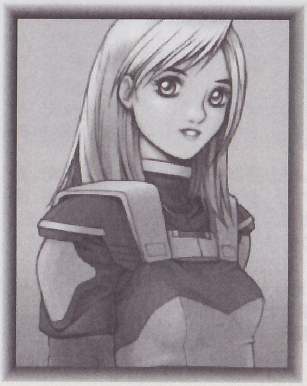
エリス　アンダースン　Elise Anderson

年齢	23歳（12）	適性	Driver	操作適性	60
生年月日	火星暦159年 5月6日	資格・特技	環境管理	防御適性	57
				ＭＰ補正	82
血液型	A型			射撃適性	31
身長	161.3cm	趣味	歴史研究	電子適性	45
体重	48.2kg			ＡＰ補正	38

マリネリス州立大学大学院に在籍、惑星開発委員会直属の自然環境推進部で研究調査を行ってきた経歴を持つ。しかし長期化する戦争を考慮して、惑星開発委員会は大幅な経費削減を敢行、首を傾げる彼女に対して提示されたのは、軍部自然環境管理課への推薦状であった。これを受け入れない場合、奨学金の返済という厳しい便りが待っていると判断したエリスは、やむなく転属を決意した。

実地で覚えたRGT操作技能が軍編成部に認められ、環境管理官を兼任しての302機兵大隊配属が決定。ひたむきで一生懸命、そして何より、めげない自立心を持つ彼女の、新しい戦いが始まろうとしている。

エミリア　ディクスン　EmiliaDicson



年齢	20歳（10）	適性	Driver,Gunner	操作適性	49
生年月日	火星暦160年 11月1日	資格・特技	特になし	防御適性	45
				ＭＰ補正	78
血液型	AB型			射撃適性	67
身長	159.1cm	趣味	旅行	電子適性	37
体重	46.1kg		読書	ＡＰ補正	81

輸送護衛部隊出身。第7機械化歩兵師団第11機甲連隊長であった、故カール・ディクスンの妹。優れた洞察力を持ち、状況判断の適性も認められているが、実戦経験は浅い。そのためか、戦闘という未知の世界において、自分の感覚がどれほど正しいものなのか、確信を持てないでいる。

思いつめやすく、意見をしまいこんでしまう性格からか、孤独になりがちだったが、第3中隊で多くの仲間を得て、少しずつ打ち解けてきた。

「彼女は兄の遺志を継ぎ、何事においても、真剣に取り組んでいる。大成しないわけがない。でなければ、我々上官が無能だということだ」と、エミリアの兄に救われたことのあるマリア・ホワイトヒルは言う。

クレア　ケイツ　Claire Cates

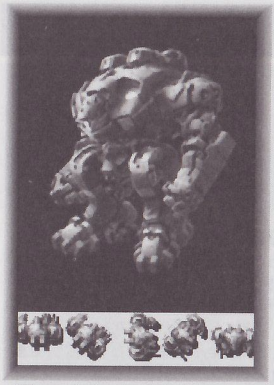
年齢	20歳（10）	適性	Driver,Gunner	操作適性	44
生年月日	火星暦160年18月2日	資格・特技	航空工学	防御適性	64
				ＭＰ補正	75
血液型	O型			射撃適性	52
身長	158.1cm	趣味	電網散策	電子適性	65
体重	44.2kg		映画観賞	ＡＰ補正	70

マリネリス開発局次長の娘として、富裕な家庭に生まれ育つ。幼少の頃から航空機に憧れ、その夢はとどまるところを知らなかった。高等部では航空研究会のエースとして、マリネリス航空技術賞を獲得するなど、実力が開花する。その技量は広く認められ、引く手数多の中、両親の反対を押し切りながら、実験航空団への入隊を果たす。

はにかんだ笑顔を持つ内向的な彼女だが、操縦に関しては大胆である。ラビリンタス方面軍433航空隊との合同演習にあたり、優れた無人戦闘機指揮を披露し、軍編成部にそのセンスを買われるとともに、操縦センスを軸にした総合的なバランスで302機兵大隊への配属が決定した。

多少のことでは動じない、おおらかでポジティブな女性である。

※年齢の（）は火星年齢です。

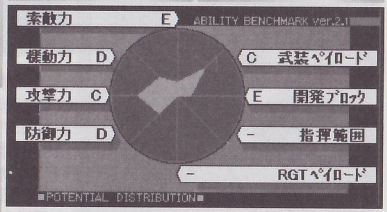


BT-F10　汎用型

略称 BT-F10

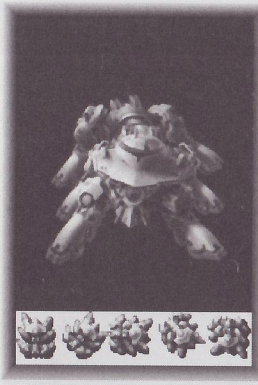
開発 Martinhawker

耐久力（HP）	180	移動行動力（MP）	45	指揮範囲	0
移動種類	二脚型	攻撃行動力（AP）	50	RGT収容機数	0
索敵距離	35	最大燃料	500	許容重量	275
熱源探知距離	0	備品携行数	4	機体重量	275
能動モード視界	45°				
受動モード視界	135°				
索敵消費AP	6				
索敵貫通能力	2				
装甲種類	中装甲				
前面装甲	24				
側面装甲	18				
背面装甲	12				
上面装甲	10				
下面装甲	8				



▲Total Ability Score　D

■ RGT開発における先駆者となったBT-F10は、過酷な環境下における戦闘プロファイルを開拓した実績を持つ。
機動性能に若干不安要素が残るものの、装甲・武装・運用時間の均衡によって、見た目に拠らぬ柔軟性を発揮、
RGT部隊の基部を構成する。

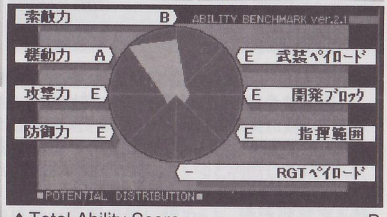


UV-R112　電子戦型

略称 UV-R112

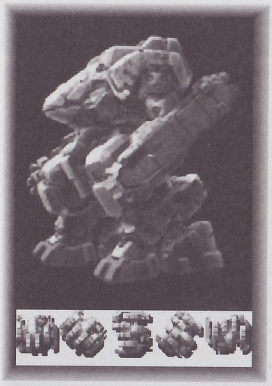
開発 Snowchild Systems

耐久力（HP）	90	移動行動力（MP）	80	指揮範囲	45
移動種類	多脚型	攻撃行動力（AP）	30	RGT収容機数	0
索敵距離	65	最大燃料	800	許容重量	180
熱源探知距離	60	備品携行数	2	機体重量	155
能動モード視界	180°				
受動モード視界	270°				
索敵消費AP	12				
索敵貫通能力	12				
装甲種類	軽装甲				
前面装甲	15				
側面装甲	12				
背面装甲	9				
上面装甲	6				
下面装甲	3				



▲Total Ability Score　D

■ 機動力と索敵・電子戦能力に特化したUV-R112は、複雑な地形にあってもその俊敏性が損なわれることはない。
反面、装甲は薄く、重武装に適さない等、デリケートな機体でもあるため、繊細な運用方法が要求される。
堅実な指揮範囲を持つ、スノウチャイルド社の数少ない名機である。

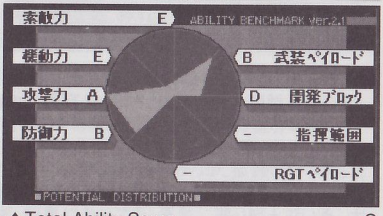


BT-A11　重装備型

略称 BT-A11

開発 Martinhawker

耐久力（HP）	255	移動行動力（MP）	35	指揮範囲	0
移動種類	二脚型	攻撃行動力（AP）	70	RGT収容機数	0
索敵距離	20	最大燃料	900	許容重量	390
熱源探知距離	0	備品携行数	6	機体重量	385
能動モード視界	45°				
受動モード視界	135°				
索敵消費AP	4				
索敵貫通能力	2				
装甲種類	重装甲				
前面装甲	50				
側面装甲	45				
背面装甲	45				
上面装甲	40				
下面装甲	35				



▲Total Ability Score　C

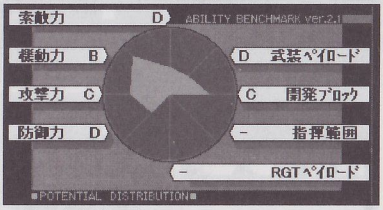
■ 頑強な体躯に、重装甲と強力な火器管制システムを搭載した、重武装型RGT。
機動性を無視した設計は、後方支援・定点前衛を主任務とするためである。
COMSTATとの連携による火器支援が運用の要と言えるだろう。

NT-FA16　高速機動型

開発 Martinhawker

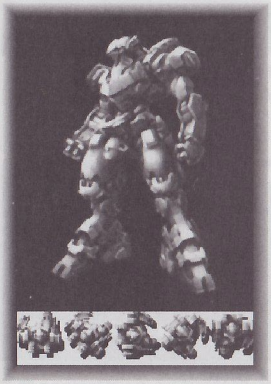
略称 NT-FA16

耐久力（HP）	150	移動行動力（MP）	70	指揮範囲	0
移動種類	二脚型	攻撃行動力（AP）	50	RGT収容機数	0
索敵距離	40	最大燃料	750	許容重量	235
熱源探知距離	0	備品携行数	2	機体重量	225
能動モード視界	45°				
受動モード視界	135°				
索敵消費AP	8				
索敵貫通能力	2				
装甲種類	中装甲				
前面装甲	30				
側面装甲	25				
背面装甲	20				
上面装甲	16				
下面装甲	14				



▲Total Ability Score　B

■最新ベトロニクスと新機軸の機動脚を搭載した、NT-F14の高速機動派生型RGT。
武装ペイロードにやや難があるが、それを補ってあまりある機動性を実現している。

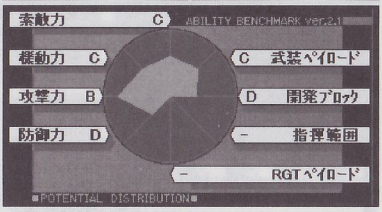


NT-F14　上位汎用型

開発 Martinhawker

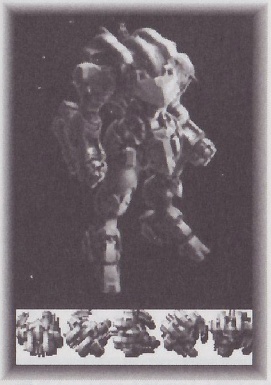
略称 NT-F14

耐久力（HP）	175	移動行動力（MP）	60	指揮範囲	0
移動種類	二脚型	攻撃行動力（AP）	60	RGT収容機数	0
索敵距離	55	最大燃料	600	許容重量	260
熱源探知距離	0	備品携行数	4	機体重量	250
能動モード視界	90°				
受動モード視界	180°				
索敵消費AP	10				
索敵貫通能力	4				
装甲種類	中装甲				
前面装甲	25				
側面装甲	20				
背面装甲	15				
上面装甲	10				
下面装甲	8				



▲Total Ability Score　B

■マーチン・ホーカーが世に送り出した、最新第4世代汎用無人戦闘機。
機動・武装・装甲・運用時間など、RGTに要求される機能を網羅している。
NT-F14は、運用する部隊の性格によらず、その性能を発揮することのできる極めて汎用性の高い機体である。

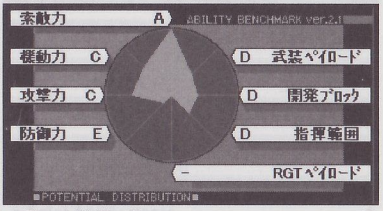


NT-R115　汎用電子戦型

開発 Martinhawker

略称 NT-R115

耐久力（HP）	120	移動行動力（MP）	55	指揮範囲	50
移動種類	二脚型	攻撃行動力（AP）	45	RGT収容機数	0
索敵距離	75	最大燃料	500	許容重量	210
熱源探知距離	65	備品携行数	3	機体重量	195
能動モード視界	225°				
受動モード視界	315°				
索敵消費AP	14				
索敵貫通能力	15				
装甲種類	中装甲				
前面装甲	20				
側面装甲	18				
背面装甲	14				
上面装甲	12				
下面装甲	12				



▲Total Ability Score　B

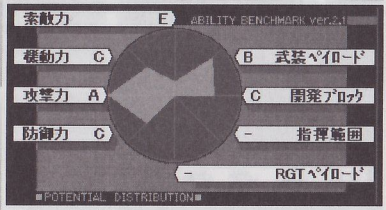
■NT-F14で唯一搭載されていなかった電子戦闘能力を備える、派生型高機動電子戦機。
前線での苛烈なECM・ECCM任務を遂行し、僚機の危険を未然に防ぐ役目を担う。

NT-AZ17　最終発展型

略称　NT-AZ17

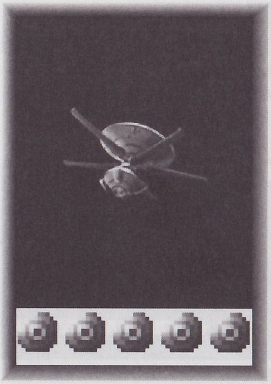
開発　Martinhawker

耐久力（HP）	210	移動行動力（MP）	55	指揮範囲	0
移動種類	二脚型	攻撃行動力（AP）	65	RGT収容機数	0
索敵距離	30	最大燃料	800	許容重量	345
熱源探知距離	0	備品携行数	5	機体重量	325
能動モード視界	90°				
受動モード視界	135°				
索敵消費AP	6				
索敵貫通能力	6				
装甲種類	重装甲				
前面装甲	40				
側面装甲	35				
背面装甲	30				
上面装甲	25				
下面装甲	25				



▲Total Ability Score　A

■NT-F14派生型の内、最前衛任務を想定して設計された重装RGT。
小口径火気を通さない装甲を持ちながらも、本来の機動性を可能な限り保ち、
突撃・支援・要撃の一切を許容するベトロニクスと火器管制を誇るNT-F14の最終形である。

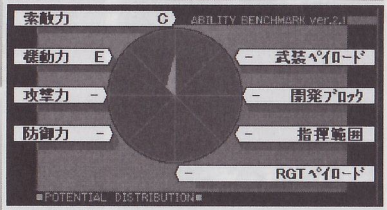


PRB-LD　無人探査機

略称　PRB-LD

開発　Snowchild Systems

耐久力（HP）	10	移動行動力（MP）	15	指揮範囲	0
移動種類	低高度飛行	攻撃行動力（AP）	5	RGT収容機数	0
索敵距離	45	最大燃料	200	許容重量	0
熱源探知距離	65	備品携行数	0	機体重量	50
能動モード視界	360°				
受動モード視界	360°				
索敵消費AP	1				
索敵貫通能力	12				
装甲種類	軽装甲				
前面装甲	1				
側面装甲	1				
背面装甲	1				
上面装甲	1				
下面装甲	1				



▲Total Abirity Score　E

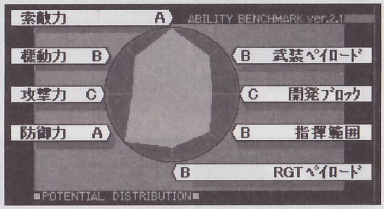
■索敵任務のみを遂行する無人機。
地形に左右されることなく飛行して索敵を行うことができるために、RGT部隊には欠くことのできない存在である。
反面、相手からも視認されやすいため、使用する場面を見極める必要があるだろう。

GM6AFV　汎用指揮車輌

開発 Northford

略称 GM6AFV

耐久力（HP）	435	移動行動力（MP）	80	指揮範囲	66
移動種類	駆動輪	攻撃行動力（AP）	40	RGT収容機数	4
索敵距離	65	最大燃料	3500	許容重量	3200
熱源探知距離	55	備品携行数	6	機体重量	-
能動モード視界	180°				
受動モード視界	270°				
索敵消費AP	18				
索敵貫通能力	16				
装甲種類	重装甲				
前面装甲	60				
側面装甲	50				
背面装甲	45				
上面装甲	40				
下面装甲	35				



▲Total Ability Score　A

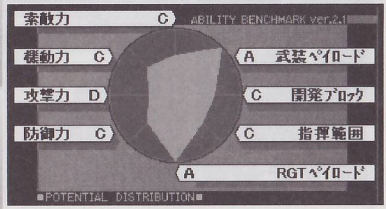
■ 武装・RGTペイロード、機動・防御・電子戦性能を高次元で融合した汎用型八輪指揮車輌。
様々な任務に適合するRGT運用部隊の中枢であると同時に、強力な支援機でもある。

GT17ATV　輸送指揮車輌

開発 Northford

略称 GT17ATV

耐久力（HP）	320	移動行動力（MP）	75	指揮範囲	56
移動種類	駆動輪	攻撃行動力（AP）	35	RGT収容機数	6
索敵距離	55	最大燃料	5000	許容重量	4750
熱源探知距離	45	備品携行数	8	機体重量	-
能動モード視界	270°				
受動モード視界	360°				
索敵消費AP	20				
索敵貫通能力	12				
装甲種類	中装甲				
前面装甲	40				
側面装甲	30				
背面装甲	25				
上面装甲	20				
下面装甲	20				



▲Total Ability Score　B

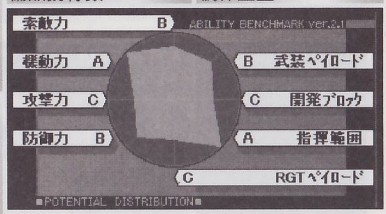
■ RGT搭載量に主点を置いた、RGT展開型輸送指揮車輌。
機動・防御性能に不安要素があるが、搭載RGTとともに、部隊の運用時間を最大限引き延ばすなど、
長期戦闘任務に適応することのできる指揮車輌であると言える。

MS-C1　多脚指揮車輌

開発 Northford

略称 MS-C1

耐久力（HP）	380	移動行動力（MP）	65	指揮範囲	70
移動種類	多脚型	攻撃行動力（AP）	45	RGT収容機数	3
索敵距離	60	最大燃料	1800	許容重量	2350
熱源探知距離	55	備品携行数	4	機体重量	-
能動モード視界	135°				
受動モード視界	225°				
索敵消費AP	16				
索敵貫通能力	20				
装甲種類	重装甲				
前面装甲	50				
側面装甲	40				
背面装甲	35				
上面装甲	30				
下面装甲	25				



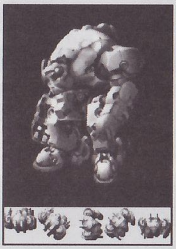
▲Total Ability Score　A

■ 巨大な体躯を多脚で支える電子工学技術の精粋、MS-C1。
RGT搭載量こそ少ないが、車輌を遥かに凌駕する機動と強力な電子戦闘用デバイスを備える。
信頼に足る支援指揮車輌であるが、整備が困難かつ高価であるために配備機体数は少ない。

MTK1　汎用多脚型

略称　MTK1

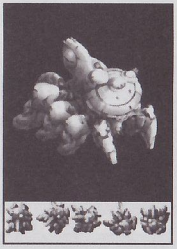
耐久力（HP）	160	移動行動力（MP）	55	指揮範囲	0
移動種類	多脚型	攻撃行動力（AP）	55	RGT収容機数	0
索敵距離	25	装甲種類	中装甲	許容重量	280
熱源探知距離	0	前面装甲	20	機体重量	250
能動モード視界	90°	側面装甲	16		
受動モード視界	135°	背面装甲	14		
索敵消費AP	7	上面装甲	12	最大燃料	750
索敵貫通能力	2	下面装甲	10	備品携行数	3



MTR-3F　汎用型

略称　MTR-3F

耐久力（HP）	100	移動行動力（MP）	50	指揮範囲	0
移動種類	二脚型	攻撃行動力（AP）	50	RGT収容機数	0
索敵距離	45	装甲種類	軽装甲	許容重量	210
熱源探知距離	0	前面装甲	15	機体重量	150
能動モード視界	180°	側面装甲	12		
受動モード視界	270°	背面装甲	8		
索敵消費AP	4	上面装甲	4	最大燃料	700
索敵貫通能力	2	下面装甲	4	備品携行数	4



VT-R30　多脚電子戦型

略称　VT-R30

耐久力（HP）	75	移動行動力（MP）	75	指揮範囲	50
移動種類	多脚型	攻撃行動力（AP）	30	RGT収容機数	0
索敵距離	50	装甲種類	軽装甲	許容重量	135
熱源探知距離	40	前面装甲	8	機体重量	120
能動モード視界	45°	側面装甲	6		
受動モード視界	90°	背面装甲	4		
索敵消費AP	14	上面装甲	2	最大燃料	800
索敵貫通能力	6	下面装甲	2	備品携行数	2

HT-R6-E　多脚電子戦型

略称　HT-R6-E

耐久力（HP）	90	移動行動力（MP）	65	指揮範囲	55
移動種類	多脚型	攻撃行動力（AP）	40	RGT収容機数	0
索敵距離	60	装甲種類	軽装甲	許容重量	180
熱源探知距離	50	前面装甲	12	機体重量	165
能動モード視界	45°	側面装甲	10		
受動モード視界	90°	背面装甲	8		
索敵消費AP	12	上面装甲	6	最大燃料	700
索敵貫通能力	9	下面装甲	6	備品携行数	3

MTK1-M3　重装型

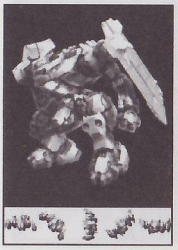
略称　MTK1-M3

耐久力（HP）	180	移動行動力（MP）	40	指揮範囲	0
移動種類	多脚型	攻撃行動力（AP）	65	RGT収容機数	0
索敵距離	35	装甲種類	重装甲	許容重量	300
熱源探知距離	0	前面装甲	35	機体重量	295
能動モード視界	90°	側面装甲	30		
受動モード視界	135°	背面装甲	25		
索敵消費AP	6	上面装甲	20	最大燃料	1200
索敵貫通能力	2	下面装甲	20	備品携行数	6

MTR-FA9　突撃型

略称　MTR-FA9

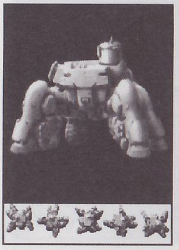
耐久力（HP）	160	移動行動力（MP）	55	指揮範囲	0
移動種類	二脚型	攻撃行動力（AP）	40	RGT収容機数	0
索敵距離	25	装甲種類	中装甲	許容重量	275
熱源探知距離	0	前面装甲	28	機体重量	280
能動モード視界	90°	側面装甲	25		
受動モード視界	135°	背面装甲	22		
索敵消費AP	7	上面装甲	18	最大燃料	1000
索敵貫通能力	2	下面装甲	15	備品携行数	4



MTR-B7　汎用型

略称　MTR-B7

耐久力（HP）	150	移動行動力（MP）	45	指揮範囲	0
移動種類	二脚型	攻撃行動力（AP）	50	RGT収容機数	0
索敵距離	45	装甲種類	中装甲	許容重量	250
熱源探知距離	0	前面装甲	25	機体重量	240
能動モード視界	180°	側面装甲	20		
受動モード視界	270°	背面装甲	15		
索敵消費AP	4	上面装甲	15	最大燃料	900
索敵貫通能力	2	下面装甲	15	備品携行数	4



ST-R166　多脚電子戦型

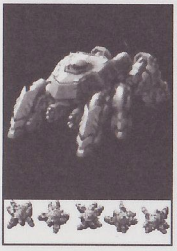
略称　ST-R166

耐久力（HP）	120	移動行動力（MP）	55	指揮範囲	60
移動種類	多脚型	攻撃行動力（AP）	35	RGT収容機数	0
索敵距離	65	装甲種類	重装甲	許容重量	280
熱源探知距離	55	前面装甲	25	機体重量	265
能動モード視界	270°	側面装甲	25		
受動モード視界	360°	背面装甲	25		
索敵消費AP	4	上面装甲	20	最大燃料	900
索敵貫通能力	12	下面装甲	20	備品携行数	3

MS-A4　重装型

略称　MS-A4

耐久力（HP）	250	移動行動力（MP）	35	指揮範囲	0
移動種類	二脚型	攻撃行動力（AP）	75	RGT収容機数	0
索敵距離	30	装甲種類	重装甲	許容重量	400
熱源探知距離	0	前面装甲	50	機体重量	380
能動モード視界	45°	側面装甲	40		
受動モード視界	90°	背面装甲	30		
索敵消費AP	12	上面装甲	30	最大燃料	1500
索敵貫通能力	2	下面装甲	25	備品携行数	6



ST-FA15　多脚突撃型

略称　ST-FA15

耐久力（HP）	200	移動行動力（MP）	70	指揮範囲	0
移動種類	二脚型	攻撃行動力（AP）	45	RGT収容機数	0
索敵距離	35	装甲種類	重装甲	許容重量	295
熱源探知距離	0	前面装甲	40	機体重量	315
能動モード視界	90°	側面装甲	35		
受動モード視界	135°	背面装甲	30		
索敵消費AP	6	上面装甲	30	最大燃料	1250
索敵貫通能力	2	下面装甲	25	備品携行数	4

SPT-A112　多脚重装型

略称　SPT-A112

耐久力（HP）	210	移動行動力（MP）	60	指揮範囲	0
移動種類	多脚型	攻撃行動力（AP）	60	RGT収容機数	0
索敵距離	60	装甲種類	重装甲	許容重量	300
熱源探知距離	0	前面装甲	32	機体重量	320
能動モード視界	225°	側面装甲	30		
受動モード視界	315°	背面装甲	28		
索敵消費AP	5	上面装甲	26	最大燃料	950
索敵貫通能力	4	下面装甲	24	備品携行数	5

MTX-FZ18　汎用型

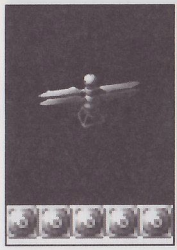
略称　MTX-FZ18

耐久力（HP）	150	移動行動力（MP）	65	指揮範囲	0
移動種類	二脚型	攻撃行動力（AP）	60	RGT収容機数	0
索敵距離	30	装甲種類	中装甲	許容重量	250
熱源探知距離	0	前面装甲	24	機体重量	240
能動モード視界	90°	側面装甲	18		
受動モード視界	135°	背面装甲	12		
索敵消費AP	6	上面装甲	10	最大燃料	700
索敵貫通能力	2	下面装甲	12	備品携行数	4

MTX-R21　電子戦型

略称　MTX-R21

耐久力（HP）	120	移動行動力（MP）	60	指揮範囲	65
移動種類	二脚型	攻撃行動力（AP）	45	RGT収容機数	0
索敵距離	70	装甲種類	中装甲	許容重量	220
熱源探知距離	60	前面装甲	18	機体重量	200
能動モード視界	225°	側面装甲	16		
受動モード視界	360°	背面装甲	14		
索敵消費AP	4	上面装甲	12	最大燃料	800
索敵貫通能力	16	下面装甲	12	備品携行数	3



X-PBN　無人探査機

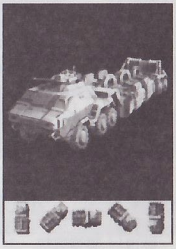
略称　X-PBN

耐久力（HP）	10	移動行動力（MP）	15	指揮範囲	0
移動種類	低高度飛行	攻撃行動力（AP）	5	RGT収容機数	0
索敵距離	45	装甲種類	軽装甲	許容重量	0
熱源探知距離	65	前面装甲	1	機体重量	50
能動モード視界	360°	側面装甲	1		
受動モード視界	360°	背面装甲	1		
索敵消費AP	1	上面装甲	1	最大燃料	200
索敵貫通能力	12	下面装甲	1	備品携行数	0

V8-MCAFV　汎用指揮車輌

略称　V8-MCAFV

耐久力（HP）	385	移動行動力（MP）	70	指揮範囲	60
移動種類	駆動輪	攻撃行動力（AP）	35	RGT収容機数	4
索敵距離	70	装甲種類	重装甲	許容重量	2800
熱源探知距離	65	前面装甲	65	機体重量	-
能動モード視界	270°	側面装甲	50		
受動モード視界	360°	背面装甲	40		
索敵消費AP	4	上面装甲	40	最大燃料	3000
索敵貫通能力	16	下面装甲	30	備品携行数	6



CT5ATV　輸送指揮車輌

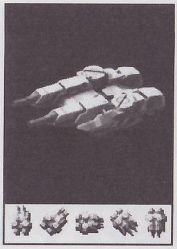
略称　CT5ATV

耐久力（HP）	275	移動行動力（MP）	70	指揮範囲	55
移動種類	駆動輪	攻撃行動力（AP）	35	RGT収容機数	6
索敵距離	60	装甲種類	中装甲	許容重量	4500
熱源探知距離	55	前面装甲	35	機体重量	-
能動モード視界	270°	側面装甲	30		
受動モード視界	360°	背面装甲	25		
索敵消費AP	4	上面装甲	20	最大燃料	4500
索敵貫通能力	12	下面装甲	20	備品携行数	8

M-3RC　多脚指揮車輌

略称　M-3RC

耐久力（HP）	350	移動行動力（MP）	65	指揮範囲	75
移動種類	多脚型	攻撃行動力（AP）	40	RGT収容機数	3
索敵距離	65	装甲種類	重装甲	許容重量	2400
熱源探知距離	60	前面装甲	55	機体重量	-
能動モード視界	270°	側面装甲	45		
受動モード視界	360°	背面装甲	40		
索敵消費AP	4	上面装甲	35	最大燃料	2350
索敵貫通能力	20	下面装甲	30	備品携行数	4



MFT DA17　小型砲台

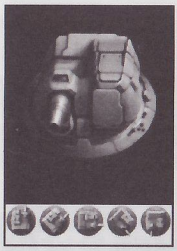
略称　MFT DA17

耐久力（HP）	450	移動行動力（MP）	30	指揮範囲	60
移動種類	移動不可	攻撃行動力（AP）	40	RGT収容機数	4
索敵距離	75	装甲種類	重装甲	許容重量	4000
熱源探知距離	80	前面装甲	70	機体重量	-
能動モード視界	270°	側面装甲	65		
受動モード視界	360°	背面装甲	55		
索敵消費AP	15	上面装甲	50	最大燃料	5000
索敵貫通能力	16	下面装甲	45	備品携行数	8

MFT DA24　中型砲台

略称　MFT DA24

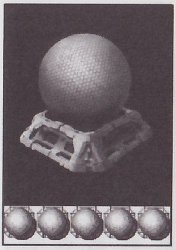
耐久力（HP）	600	移動行動力（MP）	30	指揮範囲	65
移動種類	移動不可	攻撃行動力（AP）	50	RGT収容機数	8
索敵距離	80	装甲種類	重装甲	許容重量	6000
熱源探知距離	85	前面装甲	85	機体重量	-
能動モード視界	270°	側面装甲	80		
受動モード視界	360°	背面装甲	80		
索敵消費AP	15	上面装甲	75	最大燃料	7000
索敵貫通能力	20	下面装甲	70	備品携行数	8



MFT DV02　大型砲台

略称　MFT DV02

耐久力（HP）	750	移動行動力（MP）	30	指揮範囲	70
移動種類	移動不可	攻撃行動力（AP）	60	RGT収容機数	16
索敵距離	85	装甲種類	重装甲	許容重量	7500
熱源探知距離	90	前面装甲	95	機体重量	-
能動モード視界	270°	側面装甲	95		
受動モード視界	360°	背面装甲	95		
索敵消費AP	15	上面装甲	90	最大燃料	9000
索敵貫通能力	25	下面装甲	85	備品携行数	8



GR ASS47　レーダー

略称　GR ASS47

耐久力（HP）	150	移動行動力（MP）	50	指揮範囲	80
移動種類	移動不可	攻撃行動力（AP）	30	RGT収容機数	3
索敵距離	90	装甲種類	軽装甲	許容重量	2500
熱源探知距離	95	前面装甲	10	機体重量	-
能動モード視界	360°	側面装甲	10		
受動モード視界	360°	背面装甲	10		
索敵消費AP	10	上面装甲	10	最大燃料	8000
索敵貫通能力	30	下面装甲	10	備品携行数	2

LT-4 AD3　サブマシンガン　略称 LT-4 AD3

■RGT武装の中にあって、最も速射能力に長ける火器。
貫徹力は小さいが、射角が広く、目標の機動を抑制しやすい。
また、大量の弾薬を携行することのできる火器でもある。

射角　180°	弾薬名称	20mm炸薬弾			20mm徹甲弾			20mm高速炸薬弾			20mm高速徹甲弾		
消費AP　1	弾薬略称	20mmHE			20mmAP			20mmHHE			20mmHAP		
発射タイプ	種類	D　0			D　0			D　0			D　0		
×　精密射撃	射程	46			46			46			46		
○　1バースト	命中率	60			62			62			64		
○　3バースト	ダメージ	20			10			24			12		
○　6バースト	貫通力	13			17			14			19		
○　10バースト	武器重量	13			13			13			13		
※Light Arm	弾数	240	360	480	240	360	480	120	180	240	120	180	240
	弾薬重量	10	15	20	10	15	20	10	15	20	10	15	20
	武装重量	23	28	33	23	28	33	23	28	33	23	28	33

LT-4 SD5　サブマシンガン　略称 LT-4 SD5

■LT-4シリーズの上位機種SD5は、AD3の長所を維持しながら各性能を
向上させるとともに、至近距離では高い破壊力を秘めている。
最軽量を謳うサブマシンガンだが、多少重いのが唯一の難と言えよう。

射角　180°	弾薬名称	20mm炸薬弾			20mm徹甲弾			20mm高速炸薬弾			20mm高速徹甲弾		
消費AP　1	弾薬略称	20mmHE			20mmAP			20mmHHE			20mmHAP		
発射タイプ	種類	D　0			D　0			D　0			D　0		
×　精密射撃	射程	48			48			48			48		
○　1バースト	命中率	62			64			64			66		
○　3バースト	ダメージ	22			12			26			14		
○　6バースト	貫通力	14			18			15			20		
○　10バースト	武器重量	20			20			20			20		
※Light Arm	弾数	240	360	480	240	360	480	120	180	240	120	180	240
	弾薬重量	10	15	20	10	15	20	10	15	20	10	15	20
	武装重量	30	35	40	30	35	40	30	35	40	30	35	40

LT-5 MMX　サブマシンガン　略称 LT-5 MMX

■16mm弾を採用し、携行弾薬数を向上させたサブマシンガン。
攻撃力・貫通力・射程は低下しているが、命中率を向上、
火器全体の軽量化を図るなど、意欲的な変更を行っている。

射角　180°	弾薬名称	16mm炸薬弾			16mm徹甲弾			16mm高速炸薬弾			16mm高速徹甲弾		
消費AP　1	弾薬略称	16mmHE			16mmAP			16mmHHE			16mmHAP		
発射タイプ	種類	D　0			D　0			D　0			D　0		
×　精密射撃	射程	42			42			42			42		
○　1バースト	命中率	70			72			72			74		
○　3バースト	ダメージ	16			7			18			9		
○　6バースト	貫通力	12			16			13			18		
○　10バースト	武器重量	8			8			8			8		
※Light Arm	弾数	300	450	600	300	450	600	200	300	400	200	300	400
	弾薬重量	8	12	16	8	12	16	8	12	16	8	12	16
	武装重量	16	20	24	16	20	24	16	20	24	16	20	24

LT-5 AAX　サブマシンガン　略称 LT-5 AAX

■MMXの上位機種AAXは、LT-4とLT-5の設計構想の長所が融合した
優れたサブマシンガンである。
ショートバレル化によって命中率はMMXに劣るが、高いバランスを有する。

射角　180°	弾薬名称	16mm炸薬弾			16mm徹甲弾			16mm高速炸薬弾			16mm高速徹甲弾		
消費AP　1	弾薬略称	16mmHE			16mmAP			16mmHHE			16mmHAP		
発射タイプ	種類	D　0			D　0			D　0			D　0		
×　精密射撃	射程	44			44			44			44		
○　1バースト	命中率	65			67			67			69		
○　3バースト	ダメージ	18			9			20			11		
○　6バースト	貫通力	13			17			14			19		
○　10バースト	武器重量	6			6			6			6		
※Light Arm	弾数	300	450	600	300	450	600	200	300	400	200	300	400
	弾薬重量	8	12	16	8	12	16	8	12	16	8	12	16
	武装重量	14	18	22	14	18	22	14	18	22	14	18	22

M5-PK10　アサルトライフル　略称　M5-PK10

■ 射程・貫通力・命中率に優れた軽火器。
使用している弾薬は15mmと小さいが、炸薬量はサブマシンガンの比ではなく、信頼できる貫通力を持つ。

射角　90°	弾薬名称	15mm炸薬弾			15mm徹甲弾			15mm高速炸薬弾			15mm高速徹甲弾		
消費AP　2	弾薬略称	15mmHE			15mmAP			15mmHHE			15mmHAP		
発射タイプ	種類	D　0			D　0			D　0			D　0		
○　精密射撃	射程	55			55			55			55		
○　1バースト	命中率	85			88			88			91		
○　3バースト	ダメージ	10			5			14			7		
○　6バースト	貫通力	18			27			20			30		
○　10バースト	武器重量	25			25			25			25		
※Light Arm	弾数	80	100	120	80	100	120	60	80	100	60	80	100
	弾薬重量	8	10	12	8	10	12	8	10	12	8	10	12
	武装重量	33	35	37	33	35	37	33	35	37	33	35	37

M5-PK11　アサルトライフル　略称　M5-PK11

■ PK10で切望された破壊力を補った形のPK11。
その高い性能に、絶大な信頼が寄せられていることは間違いないが、速射能力の低下に不満の声がないと言えば嘘になるだろう。

射角　90°	弾薬名称	15mm炸薬弾			15mm徹甲弾			15mm高速炸薬弾			15mm高速徹甲弾		
消費AP　3	弾薬略称	15mmHE			15mmAP			15mmHHE			15mmHAP		
発射タイプ	種類	D　0			D　0			D　0			D　0		
○　精密射撃	射程	60			60			60			60		
○　1バースト	命中率	90			93			93			96		
○　3バースト	ダメージ	12			7			16			9		
○　6バースト	貫通力	22			31			24			34		
○　10バースト	武器重量	28			28			28			28		
※Light Arm	弾数	80	100	120	80	100	120	60	80	100	60	80	100
	弾薬重量	8	10	12	8	10	12	8	10	12	8	10	12
	武装重量	36	38	40	36	38	40	36	38	40	36	38	40

M501G　グレネード　略称　M501G

■ 発煙弾との使い分けが可能な、範囲攻撃火器。
直撃であれば機体の最も弱い上面装甲を貫くことも可能だが、着弾点を離れてしまうと、その威力は大きく減衰するという弱点を持つ。

射角　135°	弾薬名称	60mm迫撃弾			60mm発煙弾			60mm重迫撃弾			60mm重発煙弾		
消費AP　5	弾薬略称	60mmGRN			60mmSMK			60mmHGR			60mmHSM		
発射タイプ	種類	R　5			R　2			R　6			R　3		
×　精密射撃	射程	38			38			38			38		
○　1バースト	命中率	60			60			60			60		
×　3バースト	ダメージ	35			0			40			0		
×　6バースト	貫通力	15			0			18			0		
×　10バースト	武器重量	10			10			10			10		
※Light Arm	弾数	40	50	60	40	50	60	20	25	30	20	25	30
	弾薬重量	40	50	60	40	50	60	40	50	60	40	50	60
	武装重量	50	60	70	50	60	70	50	60	70	50	60	70

M503GM　グレネード　略称　M503GM

■ 射程、及び命中率向上の図られたM503GM。
射線によって制限を受けないグレネードだが、減衰による弱点は克服されておらず、また指揮車輌級の装甲を貫くことも困難であると言える。

射角　135°	弾薬名称	60mm迫撃弾			60mm発煙弾			60mm重迫撃弾			60mm重発煙弾		
消費AP　6	弾薬略称	60mmGRN			60mmSMK			60mmHGR			60mmHSM		
発射タイプ	種類	R　5			R　2			R　6			R　3		
×　精密射撃	射程	42			42			42			42		
○　1バースト	命中率	65			65			65			65		
×　3バースト	ダメージ	35			0			40			0		
×　6バースト	貫通力	15			0			18			0		
×　10バースト	武器重量	12			12			12			12		
※Light Arm	弾数	40	50	60	40	50	60	20	25	30	20	25	30
	弾薬重量	40	50	60	40	50	60	40	50	60	40	50	60
	武装重量	52	62	72	52	62	72	52	62	72	52	62	72

M504G　グレネード　略称　M504G

■M504Gは命中性能の弱点を補うために、連射を可能にしている。
射程は短いが、対無人機を前提とした火器であることを考えれば、
その性能は十分なものであると言えよう。

射角　90°	弾薬名称	60mm迫撃弾			60mm発煙弾			60mm重迫撃弾			60mm重発煙弾		
消費AP　4	弾薬略称	60mmGRN			60mmSMK			60mmHGR			60mmHSM		
発射タイプ	種類	R	5		R	5		R	6		R	6	
×　精密射撃	射程		30			30			30			30	
○　1バースト	命中率		55			55			55			55	
○　3バースト	ダメージ		35			0			40			0	
×　6バースト	貫通力		15			0			18			0	
×　10バースト	武器重量		15			15			15			15	
※Light Arm	弾数	40	50	60	40	50	60	20	25	30	20	25	30
	弾薬重量	40	50	60	40	50	60	40	50	60	40	50	60
	武装重量	55	65	75	55	65	75	55	65	75	55	65	75

AX6500　スナイパーライフル　略称　AX6500SR

■近距離制圧能力を排除し、長距離での的確な支援を可能にしている。
破壊力は決して大きくないが、AP弾の装甲貫徹能力には定評がある。
限界距離での威力は制限を受けるが、対無人機戦闘には事欠かない。

射角　45°	弾薬名称	15mm炸薬弾			15mm徹甲弾			15mm高速炸薬弾			15mm高速徹甲弾		
消費AP　5	弾薬略称	15mmHE			15mmAP			15mmHHE			15mmHAP		
発射タイプ	種類	D	0		D	0		D	0		D	0	
○　精密射撃	射程		68			68			68			68	
○　1バースト	命中率		95			98			98			99	
×　3バースト	ダメージ		14			9			18			11	
×　6バースト	貫通力		25			34			27			37	
×　10バースト	武器重量		30			30			30			30	
※Light Arm	弾数	80	100	120	80	100	120	60	80	100	60	80	100
	弾薬重量	8	10	12	8	10	12	8	10	12	8	10	12
	武装重量	38	40	42	38	40	42	38	40	42	38	40	42

AX8000　スナイパーライフル　略称　AX8000SR

■RGTの軽火器では唯一、対指揮車輌戦闘を想定されたAX8000。
徹甲弾の貫徹力はキャノン砲のそれに追随し、かつ最大の射程と
高い命中性能を誇るなど、見るべき点の多い火器である。

射角　45°	弾薬名称	15mm炸薬弾			15mm徹甲弾			15mm高速炸薬弾			15mm高速徹甲弾		
消費AP　8	弾薬略称	15mmHE			15mmAP			15mmHHE			15mmHAP		
発射タイプ	種類	D	0		D	0		D	0		D	0	
○　精密射撃	射程		70			70			70			70	
○　1バースト	命中率		98			99			99			99	
×　3バースト	ダメージ		17			12			21			14	
×　6バースト	貫通力		28			37			30			40	
×　10バースト	武器重量		38			38			38			38	
※Light Arm	弾数	80	100	120	80	100	120	60	80	100	60	80	100
	弾薬重量	8	10	12	8	10	12	8	10	12	8	10	12
	武装重量	46	48	50	46	48	50	46	48	50	46	48	50

ACP4-M11　キャノン砲　略称　ACP4-M11

■ACP5に比べて破壊力の見劣りするACP4だが、アサルトライフル並の
近接制圧能力と命中性能を持つなど、ACP5の引き立て役だけに留まらない。
対無人機には炸薬弾、対指揮車輌には徹甲弾と、その設計も明瞭である。

射角　90°	弾薬名称	40mm炸薬弾			40mm徹甲弾			40mm高速炸薬弾			40mm高速徹甲弾		
消費AP　7	弾薬略称	40mmHE			40mmAP			40mmHHE			40mmHAP		
発射タイプ	種類	D	0		D	0		D	0		D	0	
○　精密射撃	射程		62			62			65			65	
○　1バースト	命中率		85			88			88			91	
×　3バースト	ダメージ		60			30			70			40	
×　6バースト	貫通力		24			45			27			48	
×　10バースト	武器重量		50			50			50			50	
※Heavy Arm	弾数	25	35	45	25	35	45	15	25	35	15	25	35
	弾薬重量	30	50	70	25	45	65	30	50	70	25	45	65
	武装重量	80	100	120	75	95	115	80	100	120	75	95	115

ACP5-M12　キャノン砲　略称 ACP5-M12

■ 長距離支援を目的として、高い破壊力を有するACP5。
装備重量への負担は大きいが、指揮車輌への確実な対抗手段として、
RGTには欠くことのできない存在であると言えよう。

射角 45°	弾薬名称	50mm炸薬弾			50mm徹甲弾			50mm高速炸薬弾			50mm高速徹甲弾		
消費AP 9	弾薬略称	50mmHE			50mmAP			50mmHHE			50mmHAP		
発射タイプ	種類	D 0			D 0			D 0			D 0		
○ 精密射撃	射程	65			65			68			68		
○ 1バースト	命中率	75			78			78			81		
× 3バースト	ダメージ	75			50			85			60		
× 6バースト	貫通力	32			52			35			55		
× 10バースト	武器重量	65			65			65			65		
※Heavy Arm	弾数	20	30	40	20	30	40	15	20	25	15	20	25
	弾薬重量	35	55	75	30	50	70	35	55	75	30	50	70
	武装重量	100	120	140	95	115	135	95	120	140	95	115	135

CR150SCM　ミサイル　略称 CR150SCM

射角 180°	弾薬名称	150mm単弾頭ミサイル
消費AP 12	弾薬略称	150mmMIS
発射タイプ	種類	M 3
× 精密射撃	射程	60
○ 1バースト	命中率	99
× 3バースト	ダメージ	60
× 6バースト	貫通力	35
× 10バースト	武器重量	40
※Heavy Arm	弾数	3 / 6 / 9
	弾薬重量	30 / 60 / 90
	武装重量	70 / 100 / 130

■ 射線、射界に制限を受けないミサイル兵器の運用範囲は広い。
弾薬1発の消費毎に重量が軽減することを考慮すれば、
初期装備重量を差し引いて余りある攻撃能力を持つ。

CR250SCM　ミサイル　略称 CR250SCM

射角 180°	弾薬名称	250mm単弾頭ミサイル
消費AP 15	弾薬略称	250mmMIS
発射タイプ	種類	M 4
× 精密射撃	射程	65
○ 1バースト	命中率	99
× 3バースト	ダメージ	75
× 6バースト	貫通力	45
× 10バースト	武器重量	45
※Heavy Arm	弾数	2 / 4 / 6
	弾薬重量	40 / 80 / 120
	武装重量	85 / 125 / 165

■ NX2スティンガーを除けば、RGT火器としては固定砲台に
打撃を与え得る稀少な地位にあるCR250。
目標上面装甲を確実に捕捉することで十分な威力を期待
できるが、唯一デコイという弱点の存在を許している。

DPCM11　多弾頭ミサイル　略称 DPCM11

射角 225°	弾薬名称	11mm多弾頭ミサイル
消費AP 11	弾薬略称	11mmCLS
発射タイプ	種類	W 6
× 精密射撃	射程	55
○ 1バースト	命中率	99
× 3バースト	ダメージ	30
× 6バースト	貫通力	20
× 10バースト	武器重量	40
※Heavy Arm	弾数	3 / 6 / 9
	弾薬重量	30 / 60 / 90
	武装重量	70 / 100 / 130

■ 広範囲に的確な攻撃を行なう多弾頭ミサイルは、M型火器の
唯一の弱点デコイを克服した多目的武装である。
が、その貫通力の弱さはR型火器に通じ、対無人機戦闘に
限られる点で、短所を補い長所を失ったと言えなくもない。

DPCM33　多弾頭ミサイル　略称 DPCM33

射角 225°	弾薬名称	33mm多弾頭ミサイル
消費AP 13	弾薬略称	33mmCLS
発射タイプ	種類	W 7
× 精密射撃	射程	60
○ 1バースト	命中率	99
× 3バースト	ダメージ	40
× 6バースト	貫通力	30
× 10バースト	武器重量	45
※Heavy Arm	弾数	2 / 4 / 6
	弾薬重量	40 / 80 / 120
	武装重量	85 / 125 / 165

■ 長距離かつ精緻な攻撃が可能になる多弾頭ミサイルは、
熱源索敵との併用によって本来以上の効果を発揮する。
DPCM33は相手が指揮車輌であっても貫通し得るだけの
威力を持ち、敵機種識別前の攻撃をも許容する。

GX7　パイルバンカー　略称 GX7 PILE

射角　180°	弾薬名称	48mm射出炸薬弾		
消費AP　4	弾薬略称	48mmFIR		
発射タイプ	種類	D　0		
×　精密射撃	射程	5		
○　1バースト	命中率	99		
×　3バースト	ダメージ	55		
×　6バースト	貫通力	75		
×　10バースト	武器重量	36		
※Light Arm	弾数	30	45	60
	弾薬重量	16	24	32
	武装重量	52	60	68

■ 至近距離では絶対的な威力を誇るGXシリーズ。
鍛え上げられた強靭な槍はたとえ指揮車輌であっても貫くが、敵火砲に機体をさらす点に運用の困難さがある。

GX9　パイルバンカー　略称 GX9 PILE

射角　180°	弾薬名称	48mm射出炸薬弾		
消費AP　6	弾薬略称	48mmFIR		
発射タイプ	種類	D　0		
×　精密射撃	射程	7		
○　1バースト	命中率	99		
×　3バースト	ダメージ	65		
×　6バースト	貫通力	80		
×　10バースト	武器重量	38		
※Light Arm	弾数	30	45	60
	弾薬重量	16	24	32
	武装重量	54	62	70

■ GX7の上位機種で、威力、射程が向上している。
視線の通らない状況下での白兵戦を想定して設計された火器だが、その有効な運用方法は依然、未開拓である。

NX2　スティンガー　略称 NX2STING

射角　45°	弾薬名称	24mm電磁徹甲弾		
消費AP　12	弾薬略称	24mmRAL		
発射タイプ	種類	D　0		
○　精密射撃	射程	75		
○　1バースト	命中率	95		
×　3バースト	ダメージ	25		
×　6バースト	貫通力	75		
×　10バースト	武器重量	90		
※Heavy Arm	弾数	40	60	80
	弾薬重量	20	30	40
	武装重量	110	120	130

■ 対重装甲貫徹能力を追求したNX2。
固定砲台級装甲に対して、ほぼ唯一対抗できるRGT火器だが、その破壊力の弱さに見られるように、運用に様々な制限を併せ持つ、異色の最新鋭武装である。

MTX24B　ガトリング砲

略称　MTX24B

■対無人機戦闘において、比類ない破壊効率を見せるMTX24B。
攻守を問わず運用できる他、電子戦闘、索敵との併用にも耐える
速射性を有する、強力な武装。

射角　135°	弾薬名称	30mm炸薬弾			30mm徹甲弾			30mm高速炸薬弾			30mm高速徹甲弾		
消費AP　2	弾薬略称	30mmHE			30mmAP			30mmHHE			30mmHAP		
発射タイプ	種類	D　0			D　0			D　0			D　0		
×　精密射撃	射程	47			47			50			50		
×　1バースト	命中率	65			68			68			71		
×　3バースト	ダメージ	25			12			28			15		
○　6バースト	貫通力	15			23			17			26		
○　10バースト	武器重量	45			45			45			45		
※Light Arm	弾数	320	640	960	320	640	960	250	500	750	250	500	750
	弾薬重量	40	80	120	40	80	120	40	80	120	40	80	120
	武装重量	85	125	165	85	125	165	85	125	165	85	125	165

MTX25A　ガトリング砲

略称　MTX25A

■MTX24Bの上位にあたる火器。
命中率、射程、威力にはいずれも弱点が見当たらない。

射角　135°	弾薬名称	30mm炸薬弾			30mm徹甲弾			30mm高速炸薬弾			30mm高速徹甲弾		
消費AP　2	弾薬略称	30mmHE			30mmAP			30mmHHE			30mmHAP		
発射タイプ	種類	D　0			D　0			D　0			D　0		
×　精密射撃	射程	51			51			54			54		
×　1バースト	命中率	68			71			71			74		
×　3バースト	ダメージ	27			14			30			17		
○　6バースト	貫通力	20			28			22			31		
○　10バースト	武器重量	50			50			50			50		
※Light Arm	弾数	320	640	960	320	640	960	250	500	750	250	500	750
	弾薬重量	40	80	120	40	80	120	40	80	120	40	80	120
	武装重量	90	130	170	90	130	170	90	130	170	90	130	170

MTX25B　ガトリング砲

略称　MTX25B

■多脚指揮車輌MS-C1の固定武装。
射界と射程の広さで視界内の敵機の機動を強力に抑制する。
敢えてガトリングに難があるとすれば、少ないバーストの不能な点だろう。

射角　135°	弾薬名称	30mm炸薬弾			30mm徹甲弾			30mm高速炸薬弾			30mm高速徹甲弾		
消費AP　2	弾薬略称	30mmHE			30mmAP			30mmHHE			30mmHAP		
発射タイプ	種類	D　0			D　0			D　0			D　0		
×　精密射撃	射程	53			53			56			56		
×　1バースト	命中率	70			73			73			76		
×　3バースト	ダメージ	26			13			29			16		
○　6バースト	貫通力	18			26			20			29		
○　10バースト	武器重量	20			20			20			20		
※Fixed Arm	弾数	320	640	960	320	640	960	250	500	750	250	500	750
	弾薬重量	40	80	120	40	80	120	40	80	120	40	80	120
	武装重量	60	100	140	60	100	140	60	100	140	60	100	140

M5C　機関砲

略称　M5C MGUN

■中距離支援砲としての地位を確立するべく、
射程、威力での底上げが成されたM5C。
ガトリング砲に耐える重装甲無人機への速射火器として運用される。

射角　90°	弾薬名称	35mm炸薬弾			35mm徹甲弾			35mm高速炸薬弾			35mm高速徹甲弾		
消費AP　3	弾薬略称	35mmHE			35mmAP			35mmHHE			35mmHAP		
発射タイプ	種類	D　0			D　0			D　0			D　0		
○　精密射撃	射程	56			56			59			59		
○　1バースト	命中率	75			78			78			81		
○　3バースト	ダメージ	37			22			40			24		
○　6バースト	貫通力	22			32			24			37		
×　10バースト	武器重量	60			60			60			60		
※Light Arm	弾数	200	350	500	200	350	500	160	280	400	160	280	400
	弾薬重量	30	70	110	30	70	110	30	70	110	30	70	110
	武装重量	90	130	170	90	130	170	90	130	170	90	130	170

M6A　機関砲

略称　M6A MGUN

■ 指揮車輌の火器としては多少不明瞭だったM5Cの設計思想を改善した形のM6A。
対無人機に炸薬弾、対指揮車輌に徹甲弾を用いるのが常となる。

射角　90°	弾薬名称	35mm炸薬弾			35mm徹甲弾			35mm高速炸薬弾			35mm高速徹甲弾		
消費AP　4	弾薬略称	35mmHE			35mmAP			35mmHHE			35mmHAP		
発射タイプ	種類	D　0			D　0			D　0			D　0		
○　精密射撃	射程	59			59			62			62		
○　1バースト	命中率	78			81			81			84		
○　3バースト	ダメージ	40			25			43			27		
○　6バースト	貫通力	25			35			27			40		
×　10バースト	武器重量	65			65			65			65		
※Light Arm	弾数	200	350	500	200	350	500	160	280	400	160	280	400
	弾薬重量	30	70	110	30	70	110	30	70	110	30	70	110
	武装重量	95	135	175	95	135	175	95	135	175	95	135	175

M6B　機関砲

略称　M6B MGUN

■ 輸送指揮車輌GT17ATVの固定武装。
基本的な運用設計はM6Aに沿うものに仕上がっている。

射角　90°	弾薬名称	35mm炸薬弾			35mm徹甲弾			35mm高速炸薬弾			35mm高速徹甲弾		
消費AP　4	弾薬略称	35mmHE			35mmAP			35mmHHE			35mmHAP		
発射タイプ	種類	D　0			D　0			D　0			D　0		
○　精密射撃	射程	61			61			64			64		
○　1バースト	命中率	80			83			83			86		
○　3バースト	ダメージ	38			23			41			25		
○　6バースト	貫通力	23			33			25			38		
×　10バースト	武器重量	30			30			30			30		
※Fixed Arm	弾数	200	350	500	200	350	500	160	280	400	160	280	400
	弾薬重量	30	70	110	30	70	110	30	70	110	30	70	110
	武装重量	60	100	140	60	100	140	60	100	140	60	100	140

ACP12-M1　キャノン砲

略称　ACP12-M1

■ RGT火器のACP4と同様、ACP13とは異なる設計で開発されたACP12は、広い射角と高い命中精度を持つ。
ただ炸薬弾での対指揮車輌戦闘に、若干の不安要素を残している。

射角　90°	弾薬名称	120mm炸薬弾			120mm徹甲弾			120mm高速炸薬弾			120mm高速徹甲弾		
消費AP　12	弾薬略称	120mmHE			120mmAP			120mmHHE			120mmHAP		
発射タイプ	種類	D　0			D　0			D　0			D　0		
○　精密射撃	射程	75			75			78			78		
○　1バースト	命中率	85			88			88			91		
×　3バースト	ダメージ	102			67			122			72		
×　6バースト	貫通力	42			72			47			77		
×　10バースト	武器重量	110			110			110			110		
※Heavy Arm	弾数	30	45	60	30	45	60	20	30	40	20	30	40
	弾薬重量	100	150	200	90	135	180	100	150	200	90	135	180
	武装重量	210	260	310	200	245	290	210	260	310	200	245	290

ACP13-M2　キャノン砲

略称　ACP13-M2

■ ACP12に比べて運用には制限が多いが、純粋に戦闘対象を選ばないという点で、最も均整の取れた火器と言うこともできる。
射撃手の能力が問われる長距離支援砲である。

射角　45°	弾薬名称	130mm炸薬弾			130mm徹甲弾			130mm高速炸薬弾			130mm高速徹甲弾		
消費AP　15	弾薬略称	130mmHE			130mmAP			130mmHHE			130mmHAP		
発射タイプ	種類	D　0			D　0			D　0			D　0		
○　精密射撃	射程	80			80			83			83		
○　1バースト	命中率	75			78			78			81		
×　3バースト	ダメージ	125			75			135			80		
×　6バースト	貫通力	50			80			55			85		
×　10バースト	武器重量	120			120			120			120		
※Heavy Arm	弾数	25	35	45	25	35	45	15	25	35	15	25	35
	弾薬重量	100	150	200	90	135	180	100	150	200	90	135	180
	武装重量	220	270	320	210	255	300	220	270	320	210	255	300

ACP12-M4　キャノン砲

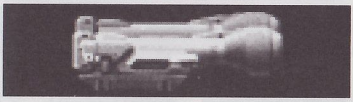
略称　ACP12-M4

■ 指揮車輌の長距離支援火器中、最も速射性の高いACP12-M4。
汎用指揮車輌GM6AFVの固定武装であり、その用途も広い。
弾薬の変更に不自由しない指揮車輌の、柔軟な運用が要求される。

射角　90°	弾薬名称	120mm炸薬弾			120mm徹甲弾			120mm高速炸薬弾			120mm高速徹甲弾		
消費AP　11	弾薬略称	120mmHE			120mmAP			120mmHHE			120mmHAP		
発射タイプ	種類	D　0			D　0			D　0			D　0		
○　精密射撃	射程	82			82			85			85		
○　1バースト	命中率	88			91			91			94		
×　3バースト	ダメージ	100			65			120			70		
×　6バースト	貫通力	40			70			45			75		
×　10バースト	武器重量	95			95			95			95		
※Fixed Arm	弾数	30	45	60	30	45	60	20	30	40	20	30	40
	弾薬重量	100	150	200	90	135	180	100	150	200	90	135	180
	武装重量	195	245	295	185	230	275	195	245	295	185	230	275

CR350LCM　ミサイル

略称　CR350LCM

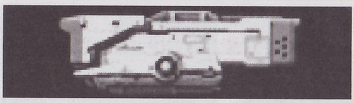


射角　180°	弾薬名称	350mm単弾頭ミサイル		
消費AP　20	弾薬略称	350mmMIS		
発射タイプ	種類	M　6		
×　精密射撃	射程	70		
○　1バースト	命中率	99		
×　3バースト	ダメージ	85		
×　6バースト	貫通力	55		
×　10バースト	武器重量	75		
※Heavy Arm	弾数	3	6	9
	弾薬重量	120	240	360
	武装重量	195	315	435

■ 対重装甲火器として運用されるCR350。
デコイに対する弱点は依然存在するが、それでも敵機密集地帯への攻撃は相応の効果が期待できる。

CR550LCM　ミサイル

略称　CR550LCM



射角　180°	弾薬名称	550mm単弾頭ミサイル		
消費AP　25	弾薬略称	550mmMIS		
発射タイプ	種類	M　8		
×　精密射撃	射程	75		
○　1バースト	命中率	99		
×　3バースト	ダメージ	130		
×　6バースト	貫通力	70		
×　10バースト	武器重量	90		
※Heavy Arm	弾数	2	4	6
	弾薬重量	160	320	480
	武装重量	250	410	570

■ 広範囲に効果を持つCR550。
爆心地からの距離によって減衰はやはり発生するが、それを補う威力を持ち合わせているのも事実である。

CR750LCM　ミサイル

略称　CR750LCM

射角　180°	弾薬名称	750mm単弾頭ミサイル		
消費AP　30	弾薬略称	750mmMIS		
発射タイプ	種類	M　10		
×　精密射撃	射程	80		
○　1バースト	命中率	99		
×　3バースト	ダメージ	185		
×　6バースト	貫通力	90		
×　10バースト	武器重量	105		
※Heavy Arm	弾数	1	2	3
	弾薬重量	240	480	720
	武装重量	345	585	825

■ 全火器中最大の破壊力を誇るCR750。
対大型固定砲台火器の筆頭として開発されただけにその威力には絶大な信頼が集まる。
難を挙げるとすれば、唯一、発射に要する時間である。

DPCM55　多弾頭ミサイル

略称　DPCM55

射角　225°	弾薬名称	55mm多弾頭ミサイル		
消費AP　16	弾薬略称	55mmCLS		
発射タイプ	種類	W　8		
×　精密射撃	射程	65		
○　1バースト	命中率	99		
×　3バースト	ダメージ	50		
×　6バースト	貫通力	35		
×　10バースト	武器重量	75		
※Heavy Arm	弾数	3	6	9
	弾薬重量	120	240	360
	武装重量	195	315	435

■ 指揮車輌の携行する多弾頭ミサイルの内、最小のDPCM55だが、その効果範囲と威力には定評がある。
複雑な地形での敵機識別前支援攻撃火器としては、均整の取れたその能力から需要が高い。

DPCM77　多弾頭ミサイル　略称 DPCM77

射角　225°	弾薬名称	77mm多弾頭ミサイル		
消費AP　20	弾薬略称	77mmCLS		
発射タイプ	種類	W　10		
×　精密射撃	射程	70		
○　1バースト	命中率	99		
×　3バースト	ダメージ	60		
×　6バースト	貫通力	45		
×　10バースト	武器重量	90		
※Heavy Arm	弾数	2	4	6
	弾薬重量	150	300	450
	武装重量	240	390	540

■ デコイに左右されることのないW型火器の特徴は、攻撃目標の全てに対して上面からの直撃を行なう点にある。
DPCM77は対指揮車輌戦闘であっても、確実な装甲貫徹能力を有している。

DPCM99　多弾頭ミサイル　略称 DPCM99

射角　225°	弾薬名称	99mm多弾頭ミサイル		
消費AP　24	弾薬略称	99mmCLS		
発射タイプ	種類	W　12		
×　精密射撃	射程	75		
○　1バースト	命中率	99		
×　3バースト	ダメージ	70		
×　6バースト	貫通力	55		
×　10バースト	武器重量	105		
※Heavy Arm	弾数	1	2	3
	弾薬重量	180	360	540
	武装重量	285	465	645

■ 全火器中最大の攻撃効果範囲を誇るDPCM99。
射程、威力ともに強力であり、密集形態の部隊に対しては、無慈悲なまでの効果を発揮する。

NL2VC　レールガン　略称 NL2VC RG

射角　45°	弾薬名称	36mm電磁徹甲弾		
消費AP　18	弾薬略称	36mmRAL		
発射タイプ	種類	D　0		
○　精密射撃	射程	95		
○　1バースト	命中率	95		
×　3バースト	ダメージ	40		
×　6バースト	貫通力	99		
×　10バースト	武器重量	180		
※Heavy Arm	弾数	40	60	80
	弾薬重量	40	60	80
	武装重量	220	240	260

■ 全火器中最高の装甲貫徹能力と射程を誇るNL2VC。
限界距離の運用であっても十分な結果を残す、驚異的な超長距離支援砲である。

AR7　スモークディスペンサー　略称 AR7 SMK

射角　270°	弾薬名称	90mm発煙弾		
消費AP　5	弾薬略称	90mmSMK		
発射タイプ	種類	R　5		
×　精密射撃	射程	38		
○　1バースト	命中率	90		
×　3バースト	ダメージ	0		
×　6バースト	貫通力	0		
×　10バースト	武器重量	55		
※Light Arm	弾数	20	40	60
	弾薬重量	30	60	90
	武装重量	85	115	145

■ 視界を遮るスモークを発生させるAR7。
射線や熱源索敵には影響を及ぼさないが、局面によっては少なからぬ効果を発揮する火器である。

AR9　スモークディスペンサー　略称 AR9 SMK

射角　360°	弾薬名称	90mm発煙弾		
消費AP　3	弾薬略称	90mmSMK		
発射タイプ	種類	R　5		
×　精密射撃	射程	32		
○　1バースト	命中率	70		
×　3バースト	ダメージ	0		
×　6バースト	貫通力	0		
×　10バースト	武器重量	20		
※Fixed Arm	弾数	20	40	60
	弾薬重量	30	60	90
	武装重量	50	80	110

■ 初期配備の指揮車輌の固定武装。
視認を妨げることで、D型とM型の兵器の対象から逃れることができる点がスモークの最大の特徴と言えよう。
その効果をいかに活用するかが、運用の鍵となるだろう。

CFD-B1R　デコイ
略称　DECOY-1R

射角	-°
消費AP	-
射程	-
弾数	3
重量	25

■ M型装備の直撃を回避するための熱源誘導、及び電磁障害を発生させる。しかしミサイルの近接信管爆破によって、損害を0にすることはできない。

CFD-B2R　デコイ
略称　DECOY-2R

射角	-°
消費AP	-
射程	-
弾数	5
重量	40

■ B1Rの弾数を向上したもの。デコイはM武装の近接に際して自動的に射出され、その効果を発揮する。

PSK-R　パッシブセンサ
略称　SENSOR-R

射角	0°
消費AP	-
射程	-
弾数	1
重量	20

■ 敵機から索敵されているか否かを識別するセンサー。機体のポジショニングに大きな影響力を持つ装備である。

（マリネリス連合軍の装備【COMSTATの備品】）

CFD-B1C　デコイ
略称　DECOY-1C

射角	-°
消費AP	-
射程	-
弾数	3
重量	60

CFD-B2C　デコイ
略称　DECOY-2C

射角	-°
消費AP	-
射程	-
弾数	5
重量	90

PSK-C　パッシブセンサ
略称　SENSOR-C

射角	0°
消費AP	-
射程	-
弾数	1
重量	50

FTA105C　プローブ
略称　PROBE-1C

射角	360°
消費AP	6
射程	20
弾数	1
重量	60

■ 指揮車輌の携行する無人偵察機。飛行によって索敵が可能であるために、運用地形を選ばない。

EP-500A　予備燃料
略称　EP-500A

追加燃料	500
消費AP	-
射程	-
弾数	3
重量	90

■ 格納している無人機に装備することが可能な予備燃料。作戦の状況変化に応じて、必要であれば換装するなどの処置が要求される。

EP-1000A　予備燃料
略称　EP-1000A

追加燃料	1000
消費AP	-
射程	-
弾数	3
重量	120

■ 無人機の本体燃料は、本来、長時間の作戦遂行に十分なものではない。チャージか換装か、その判断を適確に行なう必要がある。

EP-1500A　予備燃料
略称　EP-1500A

追加燃料	1500
消費AP	-
射程	-
弾数	3
重量	150

■ このクラスの予備燃料の携行は、長時間の耐久任務を可能にする。余裕のある展開を見込めるだろう。

※指揮車輌には、RGTとCOMSTATの交換用弾薬の携行が可能です。
なお、指揮車輌用の交換用予備燃料を携行することはできません。

※距離による減衰率
D型兵器は、目標との距離が射程距離限界に近づくにつれて、命中率・貫通力・ダメージが次第に減衰していきます。
命中率は射程距離の60%、貫通力・ダメージは80%を超えた時点からそれぞれ減衰します。
特に射程の100%距離での減衰率は激しく、本来の能力の7割程度に落ち込みます。
臨機設定、及び攻撃時には、距離による減衰率に注意して下さい。
但し、近接武器であるパイルバンカーは、この減衰率は発生しません。

※攻撃情報
攻撃時、目標にカーソルを当てると攻撃情報が表示されます。
その内容は以下の通りです。
武器名称
被弾方向
装甲値
貫通力
距離
命中
ダメージ
●目標がデコイを使用するのであれば、各値はデコイによる効果が加味されたものになります。
また、装甲値とダメージは乱数による幅を持っています。
R型とM型武器の場合、距離の表示は爆発中心からの距離になります。

SHUWA SYSTEM CO.,LTD.

©1999.SHUWA SYSTEM CO.,LTD.

※MicrosoftおよびWindowsは米国Microsoft Corporationの 米国およびその他の国における登録商標です。
※Pentiumは米国Intel社の登録商標または商標です。
※その他、記載されている商品名、会社名等は登録各社の商標および登録商標です。
※このソフトを株式会社秀和システムに無断で複製する事および賃貸、中古販売業に使用することを禁じます。
※このソフトの逆アッセンブル、逆コンパイル等の解析行為を禁じます。